

PC ACTION
www.pcaction.de
9/2008
DIABLO 3
DVD
4 HAMMERSPIELE AUF DVD IM HEFT
FULL SPECTRUM WARRIOR
Das taktische Kampfspiel für moderne Kriegstreiber
STAR WOLVES
Fesselnder Weltraum-Strategie-Hit
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
Adventure-Klassiker für Point&Click-Liebhaber
FREE CIV
Erobere die Welt im Civilization-Stil
MIT MODS & MAPS AUF DVD!
16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk
Das Schwarze Auge
Drakensang im Beta-Test!
13. JAHRGANG
AUSGABE 151
9/2008
€ 5,30
+ Lösungen zu Diablo 1 & 2 sowie den Add-ons auf DVD!
Exklusiv: Bilder, Fakten, Video!
DIABLO 3
Das Über-Rollenspiel von Blizzard geht endlich weiter!
Für dich gespielt: Ein Ego-Shooter, der Maßstäbe setzt!
FAR CRY 2
4 195002 705308 09
9/2008
€ 5,30
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20



CENTRAL PARK IS HIDING A SECRET...
ALONE IN THE DARK
IM HANDEL ERHÄLTLICH
FÜR PC, PS2, XBOX 360 UND Wii
WWW.CENTRALDARK.COM
eden GAMES
ATARI
© 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS. Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. « » and «PlayStation» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Die Redaktion

Magazin

JOACHIM HESSE
... sieht sich Hochzeitstanzvideos auf Youtube an, war wieder auf der besten Lahn-Party der Welt und hat mehrere Nächte im Zelt überlebt.

HARALD FRÄNKEL
... hing nach der Ankündigung von *Diablo 3* plötzlich wieder an der *Diablo 2*-Nadel und haut sich seither als Barbar Darmschlitzer durch die Gegnerhorden.

WOLFGANG FISCHER
... leidet unglaublich unter der Hitze im Büro. Aber nicht so sehr wie die Kollegen einen Stock tiefer, bei denen ständig stinkender Schweiß von der Decke tropft.



ALEXANDER FRANK
... stellte kürzlich fest, dass Salat viel besser schmeckt, wenn man stattdessen einen Schweinebraten isst.

DENNIS BLUMENTHAL
... macht Urlaub mit seiner Freundin, verprasst Unmengen an Kohle und hat einen total bescheuerten Ohrwurm von einem Kuchen backendem Hund.



MICHAEL GRILL
... löhnte 560 Euro beim Tierarzt. Das sind 560 Euro mehr, als das blöde Katzenvieh überhaupt gekostet hat. Jetzt entfällt das Steak-Essen mit Gürnth.

Mods & Maps

MARC BREHME
... dankt Amazon-Verkäufer marc_verkauf für den beigelegten Schokoriegel. Der Mann weiß, was Namensvetter beim Zocken futtern wollen!



ANDREAS BERTITS
... musste sein privates Büro, auch „Andreas' Zockerhölle" genannt, räumen, damit seine Tochter ein eigenes Zimmer hat. Die Welt ist ungerecht!

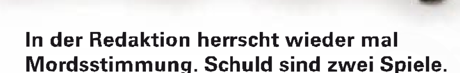
Online

LUKASZ CISZEWSKI
... besuchte Fernando Torres in Berlin und kündigt für den kommenden Winter eine Internetrevolution auf www.pcaction.de an.

CHRISTIAN GÜRNTH
... feierte schöne Walls of Death beim fantastischen *Die Ärzte*-Konzert in Nürnberg, um die Wartezeit auf *Street Fighter 4* und *PES 2009* zu verkürzen!



Waffentheater



In der Redaktion herrscht wieder mal Mordsstimmung. Schuld sind zwei Spiele.

Frank: Stirb, du faule, stinkende, hässliche Kreatur aus der Hölle!

Hesse: Wen meint Herr Frank da eigentlich? Herr Bertits kommt nicht aus der Hölle, sondern leicht südlich aus Oberasbach ...

Bertits: Oh jaaa! Kommen Sie, Herr Frank, zielen Sie direkt auf das Herz!

Frank: Jaaaaaa! *schwing* Du bist gleich tot! *stich* Endlich!

Fränkel: Herr Bertits ist tot?! Oh, meine Güte! Darf ich seinen Rechner haben?

Fischer: Nix gibt's! Herr Frank hat lediglich eine Fliege auf Herrn Bertits Pullover entfernt. Übrigens, Herr Blumentopf, meine rechte Schulter juckt. Könnten Sie mich da bitte mit Ihrem langen, scharfen Gerät kratzen?

Blumenthal: Tut mir leid, Herr Fischer, aber mein Reißverschluss klemmt. Wenn es Ihnen genehm ist, nehme ich dazu mein Schwert.

Hesse: Ruhe jetzt, ich muss mich konzentrieren, um mit meiner Axt Herrn Grill die Haare zu stutzen. Aber woher stammen überhaupt die ganzen Waffen?

Fischer: Vielleicht, weil uns der indische Waffel-Lieferant am Telefon falsch verstanden hat?

Bertits: Nein, nein. Die Waffen haben wir aus *Diablo 3* und *Devil May Cry 4*. In dieser Ausgabe berichten wir über die beiden Spiele.

Fränkel: Ähm ... *Diablo 3* geht klar. Aber was soll denn bitte schön das andere Spiel bedeuten: „Teufel weint am vierten Mai"?

Grill: Herr Fränkel, mir scheint, Ihr Gehirn bekommt unter Ihrer Maske nicht genug Sauerstoff. Könnten Sie bitte schneller sterben, um uns von solchen Fragen zu erlösen?

Frank: Stirb, du faule, stinkende, hässliche Kreatur aus der Hölle!

Fränkel: Herr Frank, Ruhe! Ziehen Sie sich einen größeren Pulli an! Bei Ihrem fetten Ranzen sieht er wie ein Büstenhalter aus! Und schreiben Sie endlich Ihre *Diablo 3*-Vorschau!

Außerdem im Handel:

PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Damit tragen Sie und wir aktiv zur Rettung des Regenwaldes bei!



Sonderausgabe Poster-Special
Aufgepasst: Für 6,99 Euro können Sie ab sofort Ihr Zimmer komplett neu tapezieren! Und zwar mit Motiven aus *GTA 4, Call of Duty 4, Mafia 2, Crysis, Mass Effect, Half-Life 2* und *Assassin's Creed*. Zugreifen!



PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer blutigen Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal packten wir die ungeschnittene Fassung von *Survive Style* drauf – eine Mischung aus *Pulp Fiction, Snatch* und *Kill Bill*.



PC ACTION kocht:
Unsere beliebte Reihe „PC ACTION kocht" gibt es auch auf DVD. 147 Minuten Laufzeit und 27 Minuten Bonusmaterial wie Trailer und Outtakes machen Sie zum Profi-Koch. Zu bestellen ist das Meisterwerk unter http://abo.pcaction.de.



TEST DES MONATS



Devil May Cry 4

Jeder sollte ein paar Dämonen vermöbeln. Das macht Freude und hält jung. Und sieht im Falle von Capcoms Actionspiel sogar richtig gut aus.

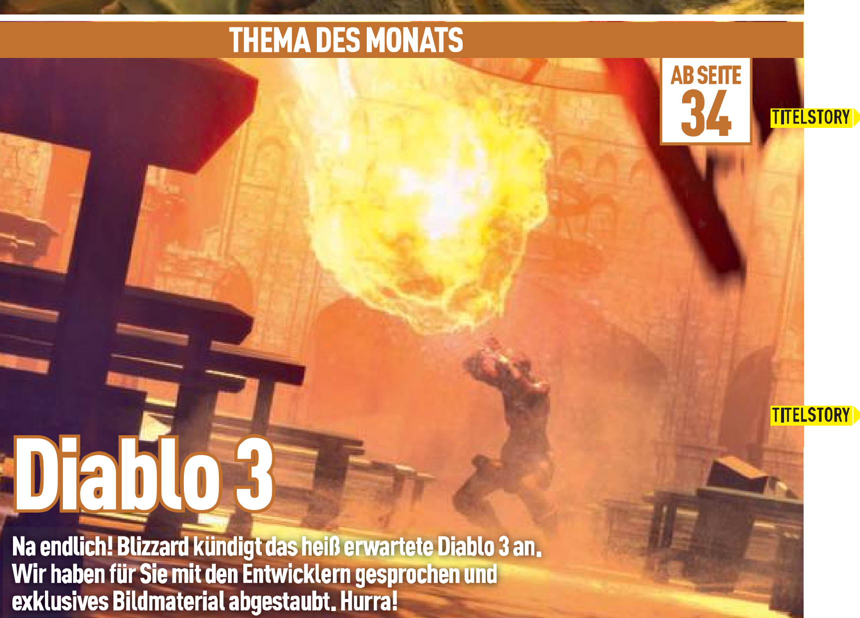
TEST



Das Schwarze Auge: Drakensang

Entwickler Radon Labs bittet tapfere Recken nach Aventurien, um dort mit dem Bösen aufzuräumen. Unser Beta-Test verrät, wie gut das deutsche Rollenspiel ist.

THEMA DES MONATS



Diablo 3

Na endlich! Blizzard kündigt das heiß erwartete Diablo 3 an. Wir haben für Sie mit den Entwicklern gesprochen und exklusives Bildmaterial abgestaubt. Hurra!

PC ACTION 9/2008

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

Monitore waren gestern – heute zockt man gleich auf 40-Zoll-Bildschirmen im Wohnzimmer. Es kommt eben doch auf die Größe an.

MODS & MAPS



Spielenachschub ohne Ende: Einer der Höhepunkte unserer prall gefüllten DVD ist die *Z-Hunter*-Mod für *Doom 3*.

AB SEITE 110

Du machst mich ganz heiß!

HARDWARE



AB SEITE 127

Eine Frage des Formats

Doof, wenn das Layout hier nur Platz für Hochkantbilder hat – es geht schließlich um Breitbild-LCDs. Schlagen Sie besser gleich die Seite 132 auf.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN

PC ACTION MIT DVD:

4 Vollversionen: Flight of the Amazon Queen • Free Civ • Full Spectrum Warrior • Star Wolves

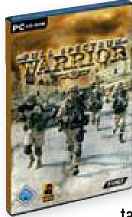
4 Spiele-Demos: Dofus • Galactic Justice • Spore Labor • Stronghold: Crusader Extreme • **13 Videos:** Alone in the Dark • Brothers in Arms: Hell's Highway • Determinance • Devil May Cry 4 • Diablo 3 • Die Sims 2: IKEA Home-Accessoires • Doom 3: Z-Hunter • Far Cry 2 • PC ACTION spielt Donkey Kong • PC ACTION kocht Chicken May Cry 4 • Prince of Persia • Space Siege • Spore

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Zusätzliche Inhalte: **Trailer:** Saints Row 2 • **Videos (erweitert):** Brothers in Arms: Hell's Highway • Doom 3: Z-Hunter

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft



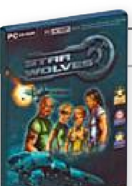
VOLLVERSION
Full Spectrum Warrior

Realitätsnahes Kriegsspiel mit taktischem Anspruch



- Wertung in der PC ACTION 11/2004: 86 %
- Entwickelt zu Ausbildungszwecken für die US Army
- Taktische Kriegsspielerei mit einem erfrischenden Mix aus Action und Strategie
- Vorzügliche Einstiegshilfen
- Charismatische Charaktere und gute KI

GENRE	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Englisch/Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (Ja), Internet (Nein)
INTERNET	www.fullspectrumwarrior.de



VOLLVERSION
Star Wolves

Eine leckere Mischung aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel.



- Wertung in PC ACTION 5/2005: 80 %
- Fesselndes Weltraumabenteuer
- Als Kopfgeldjäger inmitten der Ränkespiele dreier intergalaktischer Konzerne
- 25 aufwertbare Kampfschiffe
- Vereint das Beste aus zwei Genres

GENRE	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 128 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (Nein), Internet (Nein)
INTERNET	http://starwolves.fip-publishing.com

VOLLVERSION
Flight of the Amazon Queen

Manche Adventures sind einfach zeitlos. Dieses gehört auf jeden Fall dazu!



- Per ScummVM sowohl auf aktuellen Systemen wie auch auf unzähligen anderen Plattformen spielbar
- Spannende Abenteuergeschichte tief im Dschungel des Amazonas
- Faire und anspruchsvolle Rätselgestaltung
- Fantastischer Humor

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	ScummVM (auf DVD)
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (Nein), Internet (Nein)
INTERNET	www.scummvm.org



VOLLVERSION
Free Civ

Erleben Sie den Strategie-Klassiker in neuem Gewand



- Wer *Civilization* (Teil 1 oder 2) gespielt hat, findet sich sofort zurecht.
- 47 Einheiten und 61 Nationen
- Bis zu 30 Spieler im Mehrspieler-Modus
- Lebendige Fangemeinde
- Minimale Hardware-Voraussetzungen

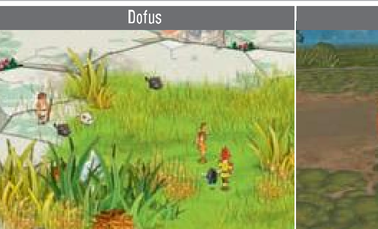
GENRE	Strategie
VORAUSSETZUNG	100 MHz, 25 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (Ja), Internet (Ja)
INTERNET	http://de.freeciv.wikia.com

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMOS

Dofus



Spore Labor



Weitere Demos finden Sie auf DVD.

MODS & MAPS

Half-Life 2: Eternal Silence 3



Doom 3: Z-Hunter



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

Brothers in Arms: Hell's Highway — ERWEITERT AUF AB-18-DVD

PC ACTION kocht Chicken May Cry 4

Far Cry 2

Diablo 3



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM
Survive Style

Nur in:



Schrill, bunt und verrückt – das ist Japan. *Survive Style* setzt den grandiosen Irrsinn dieser Kultur atmosphärisch in Szene.

Japan als Hort der Kuriositäten: eine Frau, die jeden Mordversuch ihres Gatten überlebt, ein Familienvater, der nach einer Hypnose glaubt, er sei ein Vogel, und dessen Unglück es ist, dass der Hypnotiseur tot ist, sowie ein bärbeißiger Hitman aus Großbritannien mit Simultanübersetzer im Schlepptau. Abgefahrenes Kunstwerk aus Fernost!



Vollversion: Full Spectrum Warrior

Führen Sie Ihre Teams in actionreichen Taktikkämpfen zum Sieg.

Vollversion: Star Wolves

Strategiesche Weltraumkämpfe, gepaart mit Rollenspiel-Elementen erwarten Sie.

Vollversion: Flight o. t. Amazon Queen

Vereiteln Sie den Plan von Dr. Eisenstein in diesem Point&Click-Adventure.

PC ACTION

Full Spectrum Warrior, Star Wolves, Flight of the Amazon Queen, Free Civ

9/2008

DVD

SEITE A

VOLLVERSIONEN
- Flight of the Amazon Queen
- Free Civ
- Full Spectrum Warrior
- Star Wolves

DEMOS
- Dofus
- Galactic Justice
- Spore Labor
- Stronghold Crusader Extreme

TRAILER
- Blood Bowl
- King's Bounty: The Legend
- Red Faction: Guerrilla
- Rise of the Argonauts
- Saints Row 2 (nur auf AB-18-VERSION!)
- Street Fighter 4



EXTRAS
- PCA Titelsong:
- AUDIOMAT - Hass mich
- Song: Jeaw - Verachtete Kunst
- PCA Podcast #24
- Der Abgrund in uns, Folge 5
- ScummVM
- Video: Quadcore in der Praxis

TIPPS & TRICKS
- Kurztipps 8/2008 (PDF)
- Tipps zu Diablo 1 & 2 (PDF)

STANDARD TOOL
- Adobe Reader 8.0
- DirectX 9.0c
- Gamers.IRC5.20
- VLC 0.8.6e win32
- Wallpapers
- WinRAR

UPDATES
- Call of Duty 4 v1.7 von v1.6 (int)
- Race Driver_Grid Patch #1 (de)
- The Abbey v1.1 DVD-Version (int)
- Trackmania Nations Forever Fix #1 (de)
- Trackmania United Forever Fix #1 (de)

SEITE B

VIDEOS
- Alone in the Dark
- Brothers in Arms. Hell's Highway (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- Determinance
- Devil May Cry 4
- Diablo 3
- Die Sims 2: IKEA Home-Accessoires
- Doom 3: Z-Hunter (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- Far Cry 2
- PC Action spielt Donkey Kong
- PC Action kocht Chicken May Cry 4
- Prince of Persia
- Space Siege
- Spore

MODS & MAPS
- Doom 3
- - Desolated: The Crying Fate Demo (inkl. Patch)
- - Z-Hunter
- Half-Life 2
- - Eternal Silence 3.1
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- - Adash - Stadt der Magie (Kapitel 1)
- - Growlfs Hot Clothes And Armor v5.0
- - Hinter der Tür
- Unreal Tournament 3
- - Community Bonus Pack 3 Volume 1
- World of Warcraft
- - Quartz

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!



Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung und versandkostenfrei!



50-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 50,- und kann für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.

PRÄMIEN-NR.: 003413

50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 50,- und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.

PRÄMIEN-NR.: 003338

LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



USB-STICK A-DATA MYFLASH PD9 8 GB

Der USB-Stick A-DATA myFlash PD9 ist Plug-and-play-fähig. Einfach in den USB-Port einstecken und schon können acht Gigabyte Daten gelesen und beschrieben werden. Eine externe Stromversorgung oder weitere Kabel sind nicht nötig. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, erfordert unter Windows Me/2000/XP/Vista keine Treiber, ist bootfähig (bei Unterstützung dieser Funktion durch das Motherboard) und erschütterungsbeständig. Somit ist er ideal für den Transport von Daten geeignet.

PRÄMIEN-NR.: 003358



DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Eine grausame Mordserie erschüttert die Ruhe der friedlichen Stadt Ferdok. Hinter einer scheinbar biederen Fassade gehen finstere Gestalten ihren dunklen Machenschaften nach.

PRÄMIEN-NR.: 003482

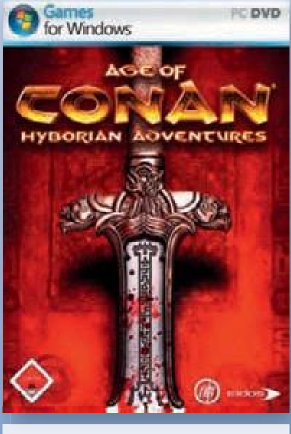


ALONE IN THE DARK

Ein Action-Survival-Spiel: Nachts im Central Park von New York.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003458

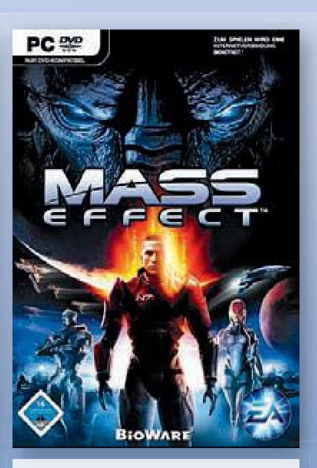


AGE OF CONAN

In *Conan* betritt der Spieler ein barbarisches Universum, das durch fantastische Grafik zum Leben erweckt wird.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003457



MASS EFFECT

Sie retten das Leben von Milliarden Menschen und verhindern die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.

PRÄMIEN-NR.: 003463



FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3

Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur (ca. 40 cm hoch) aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.

PRÄMIEN-NR.: 003079

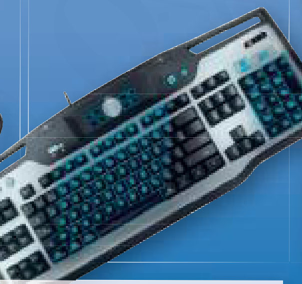


Prämie ohne Handy/Kamera

SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER

Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Das mobile Ladegerät SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Laden Sie dann Ihre mobilen Endgeräte wie Handy, MP3-Player & Co.

PRÄMIEN-NR.: 003351



LOGITECH G11 KEYBOARD

Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen und beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!

PRÄMIEN-NR.: 003197



CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003301

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
  (€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
  (€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo
  (€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
  (€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 54

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).


YOU ROCK!
für nur 6,99 Euro
35x wegblasen lassen für nur 6,99!
Linkin Park
LIVE IN TEXAS
Nowdio feiert die Festivalsaison.
Pimp deinen MP3-Player und rock die Straße!

TOP NEWS

Freunde fürs Leben: Der virtuelle James Bond lässt's mit seiner Walther P99 richtig krachen.

»Leicht zu erkennen: Sonnenstudio.«

JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE

Mit harten Bondagen

Der Mann mit der Lizenz zum Töten beweist: Auch absolute Doppelnullen haben's richtig drauf.

EGO-SHOOTER | Daniel Craig läutete 2006 als frische 007-Version eine neue Bond-Ära ein. Der Über-Agent zeigte sich nicht mehr als aalglatte Schmalzlocke mit halblustigen Sprüchen, stattdessen bekamen Kinobesucher einen brutalen, coolen Typen mit Ecken und Kanten zu sehen. Eben das, was man sich gemeinhin unter einem Spezialagenten vorstellt. Pünktlich zum zweiten Kinofilm gastiert der blonde Bond nun auch auf unseren Festplatten – und lässt mit seiner Walther P99 ordentlich die Sau raus.

EIN SCHUSS ACTION

James Bond: Quantum of Solace bietet nicht nur Schauplätze des kommenden, gleichnamigen Kino-Streifens, sondern umfasst auch die Handlung des letzten Films, *Casino Royale*. In der Ego-Ansicht pflügen Sie mit Pistole, Sturmgewehr und Co. durch hunderte Bösewichte, die laut Angabe der Entwickler ziemlich clever sein und sich der Umgebung angepasst verhalten sollen. Auf technische Spielereien oder Autofahrten hat die Softwareschmiede Treyarch, die derzeit auch am neuen *Call of Duty*-Teil werkelt, verzichtet. Vielmehr präsentiert sich der Titel als reinrassiger Shooter mit wenigen, auflockernden Action-Einlagen wie Kletterpassagen, die Sie in der Verfolgersicht absolvieren. Technisch darf man einiges vom neuen Bond erwarten, schließlich wird *Quantum of Solace* von der Grafik-Engine der Optik-Bombe *Call of Duty 4* befeuert. Termin? Ab November dürfen Sie auf Schurkenjagd gehen. Michael Grill

Info: http://007thevideogame.com



Daniel Craig ist eine harte Sau. Auf der Leinwand – und auf unseren Festplatten.



»Hat mal wieder Verspätung: Atmos-Fähre.«

Ein gewaltiges Raumschiff schwebt im Orbit um den schönen Blauen Planeten Erde.

X3: TERRAN CONFLICT

Einsatz mit *X*

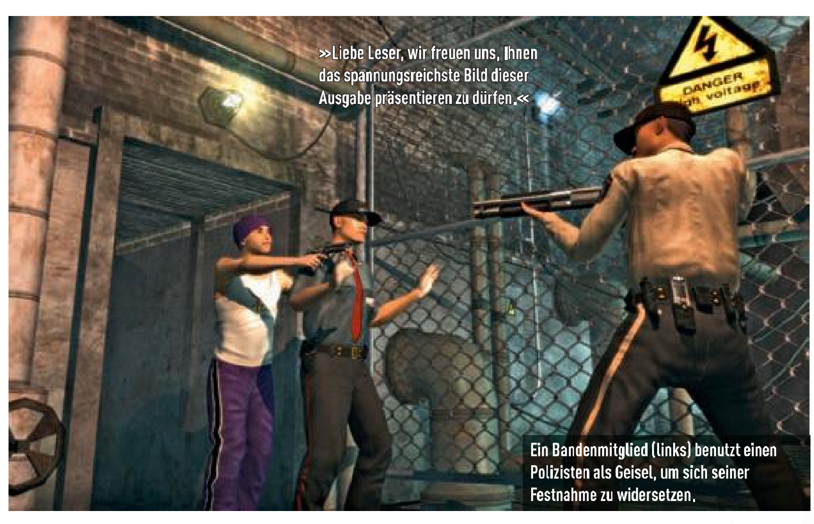
Gute Nachrichten für Hobby-Astronauten: Man braucht keinen Abschluss in Betriebswirtschaft mehr, um *X3* zu spielen.

SIMULATION | Dass die *X*-Reihe nahezu grenzenlose Möglichkeiten für Weltall-Fans bietet, ist bekannt. Allerdings kam die Einarbeitung in die bisherigen Titel einer Doktorarbeit gleich. Mit *Terran Conflict* soll sich das laut Egosoft ändern. Die eigenständig laufende Erweiterung zu *X3: Reunion* versorgt Sie mit einer frischen Geschichte, die in unserem Sonnensystem spielt, tonnenweise neuen Missionen und einer dynamischen Wirtschaft mit überarbeitetem Handelssystem. Cool: Um die richtig dicken Pötte steuern zu dürfen, müssen Sie deutlich weniger Zeit investieren als bisher. Ab September geht's los. Michael Grill

Info: www.egosoft.com

SAINTS ROW 2

Getto-Blaster



Ein Bandenmitglied (links) benutzt einen Polizisten als Geisel, um sich seiner Festnahme zu widersetzen.

AUF DVD TRAILER

***Grand Theft Auto 4* ist derzeit einer der am meisten ersehnten Titel auf dem PC. *Saints Row 2* will dem Rockstar-Hit Konkurrenz machen.**

ACTION | Wieso das Ding eine Zwei im Namen trägt, Sie aber noch nie etwas von Teil 1 gehört haben? Ganz einfach – *Saints Row* erschien nur auf Microsofts Konsole Xbox 360. Damals durfte der Spieler in die Rolle des namenlosen Helden schlüpfen, der in seine virtuelle Heimatstadt Stilwater zurückkehrt und sich der Verbrecherbande namens „Third Street Saints" anschließt. Drei andere kriminelle Vereinigungen machten einem das Leben schwer und in typischer *GTA*-Manier erfüllte man Missionen, um die anderen Gruppen aus der Stadt zu vertreiben. Voraussichtlich Ende 2008 kehren Sie nach Stilwater zurück. Hersteller THQ verspricht eine offene Spielwelt und viele neue Möglichkeiten, was die Charakter-Erschaffung und Gestaltung der eigenen Bande betrifft. Unter anderem dürfen Sie Geschlecht, Alter und Stimme Ihres Helden bestimmen und Stilwater mit Fahrzeugen, Booten, Helikoptern und Flugzeugen bereisen. Besonders freuen sich Anhänger von Mehrspieler-Partien, denn über das Internet lässt sich die komplette Einzelspielerkampagne auch mit einem Freund kooperativ durchspielen – olé! Dennis Blumenthal

Info: www.saintsrow.com

Komm ruhig rein!

***GTA 4* bietet dem Spieler etliche Aktivitäten – für *Saints Row 2* wünschen wir uns so etwas auch!**

Blümchen pflücken



Eine wahre Bereicherung für ein Action-Spiel wie *Saints Row 2*. Der Spieler darf im Stadtpark von Stilwater Blumen pflücken und aus den Blütenextrakten Tee brühen oder neue Drogen mischen. Zudem würden Blumen den Frauenanteil an *Saints Row 2*-Spielern drastisch erhöhen.

Krebs besiegen



Bandenmitglieder, Vampire, Dämonen, ja selbst Hunde – man hat schon fast alles in Action-Titeln bekämpft, doch noch in fast keinem Krebse! Dabei wären die aggressiven Schalentiere mit ihren scharfen Klauen perfekt – eine echte Herausforderung selbst für erfahrene Spieler!

Doktor spielen



Wäre es nicht toll, sich einfach einen weißen Kittel überwerfen zu dürfen? Neben der Möglichkeit, als Frauenarzt und Brust-Chirurg heiße Bräute nackt zu sehen, hätten Sie als Doktor dank des scharfen Skalpells gute Chancen, den stark gepanzerten Krebs zu besiegen.

BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: KINDERGENITALIEN



So könnte das Spiel in der Realität aussehen. Ein potenzieller Mega-Hit, der mehr Geld erwirtschaften wird als alle Drogen der Welt zusammen!

Born to Die, Der, Das!

Mein Berufsleben kotzt mich an. Also suche ich nach Alternativen. Mein Favorit wäre Spieledesigner, weil man da jede Menge Geld macht. Ich möchte so sein wie Cevat Yerli, John Romero und Dave Perry! Aber wie mache ich meine coolen Gameplay-Ideen publik? Am besten, ich veröffentliche meine Visionen einfach hier: Meine erste Spiel-Idee ist *Born to Die of the Dead*. Der Held in diesem Action-Adventure ist ein arabischer Supersoldat namens Hald Dai Mahul. Er kann Karate, war früher ein Ninja und Kung-Fu-Lehrer. Eines Tages wird seine Schwester entführt. Dahinter steckt General Ahnal Reyp, Führer der Terrororganisation B.U.S.E.N. (Abkürzung für „Bomben Und Terror Sind Echt Notwendig"). Detektiv Hald Dai Mahul wird bei B.U.S.E.N. eingeschleust, um seine Schwester zu befreien. So viel zur Story! Zuerst wollte ich in Sachen Spielprinzip eine Mischung aus *Doom 2* und *Doom 3*, aber das passte nicht zusammen. Darum wird sich das Ganze wie ein Cocktail aus *Diablo 2*, *Mario Kart*, *NFL 08* und *Wer wird Millionär?* spielen. Weil das ewige Rumgelaufe in *Diablo 2* nervt, düst man in meinem Spiel mit Karts durch die Dungeons und nutzt Waffen und andere Ausrüstung. Immer wenn der Sprit alle ist, müssen Sie sich zu Fuß bis zur Tankstelle schnetzeln. An der Zapfsäule angekommen, beantwortet der Spieler diverse Quizfragen und für jede richtige Antwort gibt's einen Liter Sprit in Form eines American Football. Diese Spritbälle gilt es dann, so schnell wie möglich zum Kart zurückzutragen. Die gegnerische Football-Mannschaft setzt alles dagegen und so bleibt es bis zum Schluss spannend. Das Ganze ist natürlich als Multiplattform-Titel konzipiert, weshalb die Wii-Version voraussichtlich scheiße wird.



WIRBEL UM ALONE IN THE DARK

Schuss ins Knie


Die Neuauflage von *Alone in the Dark* wurde nicht der erwartete Meilenstein. Unseren Test lesen Sie auf Seite 82.

Die Feder ist mächtiger als das Schwert, heißt es. Das dachte sich wohl auch Atari.
VERMISCHTES | Vertreter der Spielefirma schlugen den Redakteuren eines Online-Magazins nach einer mittelprächtigen Testnote von *Alone in the Dark* nicht den Kopf ab, sondern schickten via Rechtsanwalt eine Abmahnung. Nicht wegen der Wertung, wie es hieß, sondern weil mutmaßlich eine illegale Kopie rezensiert wurde. Der Chefredakteur der besagten Internetseite ging mit der Sache an die Öffentlichkeit. Kurze Zeit später meldeten sich Journalisten von ausländischen Spieleseiten, die ähnliche Briefe von Ataris Anwälten erhalten hatten. Michael Röder, Pressesprecher der Firma: „Es ist Blödsinn, dass wir die Pressefreiheit in irgendeiner Weise einschränken wollten. Zu keiner Zeit wurde der Bericht an sich angegriffen! Wir wollten lediglich unser Recht als Hersteller wahren und sicher gehen, dass alles mit rechten Dingen zuging." Das Ergebnis: Die Tests sind nach wie vor online, allerdings kämpft Atari jetzt auch mit einem Image-Problem. Michael Grill

SENATOR Home Entertainment

Hier kommt der King!

Wie entsteht aus Nebel Leben?
A) Gar nicht
B) Nebel rückwärts lesen
C) Im Nebel poppen

Am 4. August bringt Senator Home Entertainment Stephen Kings Grusel-Thriller *Der Nebel* auf DVD heraus. In dem beklemmenden Film schiebt sich eine seltsame Nebelwand vom Meer immer näher auf eine Kleinstadt zu. Anfangs freuen sich die Bewohner über das „Naturspektakel", doch als die Wolke das Festland erreicht, beginnt ein tödlicher Albtraum. Und jetzt das Beste: PC ACTION-Leser haben diesen Monat die Möglichkeit, die DVD umsonst abzustauben. Was Sie dafür tun müssen? Einfach bei unserem Gewinnspiel mitmachen. Jetzt! Sofort!

1x EDEL-SURROUND-ANLAGE HTIB108 VON YAMAHA

www.yamaha-online.de

Das schicke Kraftpaket enthält einen Hochleistungsreceiver und die dazugehörigen Boxen. Das Gerät verfügt über eine HDMI-Schnittstelle und eine Miniklinkenbuchse für den Anschluss portabler Audioplayer. Mehr Infos zum Sound-Wunder fürs Wohnzimmer finden Sie unter www.yamaha-online.de. Wert: 698 Euro.



5x DER-NEBEL-DVD ALS LIMITED COLLECTOR'S EDITION

Hier erwartet Sie die volle Packung! Außer dem Hauptfilm erhalten Sie zwei weitere DVDs mit jeder Menge Material rund um den Film. Mehr Infos unter www.dernebel.senator.de. Wert: rund 30 Euro



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 19. August 2008.

YAMAHA

LIES MICH!

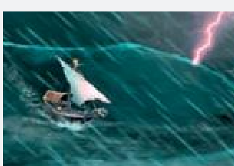
Space Siege AUF DVD VIDEO



Action-Rollenspiel | Wie Sie in unserer vergangene Ausgabe bereits erfahren haben, war Entwicklerlegende Chris Taylor (*Dungeon Siege, Total Annihilation*) bei uns zu Gast, um die Werbetrommel für sein aktuelles Projekt *Space Siege* zu rühren. Dabei herausgekommen ist unter anderem ein saukomisches Videointerview, das Sie sich auf www.pcaction.de/?article_id=646744 unbedingt reinziehen sollten. Außerdem geistert seit einigen Tagen frisches, sehenswertes Bildmaterial durchs Netz. Als Erscheinungstermin nennt Herausgeber Sega den 22. August. (JK)

Info: www.spacesiege.com

Projekt RPB



Rollenspiel | Langsam, aber sicher trudeln die ersten Informationen zum neuesten Projekt der *Gothic*-Macher ein. So soll *Projekt RPB* in einer düsteren Fantasywelt spielen, in der die Götter einer bislang unbekannten Macht gewichen sind. Das Teil wird ohne Mehrspielerpart auskommen und Wert auf eine atmosphärische Hintergrundhandlung um eine geheimnisvolle Vulkaninsel legen. In zahlreichen Verliesen trifft der Spieler auf rudelweise Monster, Fallen und Rätsel. Geplant sind eine deutsche Version, eine Vorabdemo und ein USK-16-Siegel. Erscheinungstermin? Unbekannt. (JK)

Info: http://rpb.deepsilver.com

Blood Bowl AUF DVD TRAILER

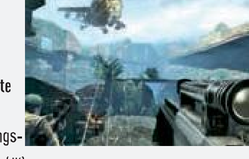
Sport | In einer brutalen Variante des American Football kloppen sich Elfen, Orks und Zwerge um ein stachelbesetztes Ei. Das wissen Sie schon? Aber haben Sie es auch schon in Aktion gesehen? In einem ersten Vorschaufilmchen zeigen die Cyanide Studios, wie ihr jüngstes Machwerk in Bewegung aussieht: sehr spaßig, abgefahren und schmerzhaft. Für alle Sport- und Fantasy-Freunde gilt: unbedingt reinziehen und hoffen, dass das Teil noch 2008 erscheint! (JK)



Info: www.bloodbowl-game.com

Code of Honor 2: Conspiracy Island

Ego-Shooter | City Interactive werkelt derzeit fleißig an einem *Code of Honor*-Nachfolger. Der Untertitel *Conspiracy Island* verrät Lesern, die des Englischen mächtig sind, dass darin mal wieder eine Verschwörung im Gange ist. Eine frisch in den Weiten des Internet gestrandete Bilderwelle zeigt, wie das Teil aussehen wird. Der Erscheinungstermin ist noch offen. (JK)



Info: www.city-interactive.com



GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG

Verdammt und vergöttert



Ein Dinosaurier aus *Gothic 3: Götterdämmerung*. Mehr Infos gibt's nicht.



Eine Festung aus *Gothic 3: Götterdämmerung*. Mehr wissen wir immer noch nicht.

Die Entwicklung von *Gothic 4* dauert noch 127 Jahre. Dafür kommt aber bald eine Erweiterung für *Gothic 3* heraus.

ROLLENSPIEL | Dabei sollen Sie bereits im Herbst erneut in die Stiefel des Namenlosen Helden schlüpfen. Welcher Entwickler an dem Add-on *Götterdämmerung* werkelt, ist bislang aber nicht bekannt. Die Vertriebsfirma Jowood schließt lediglich die Firmen Piranha Bytes (*Gothic 1*-, *2*- und *3*-Macher) und Spellbound (*Gothic 4*) aus, und auch über technische Details reden die Verantwortlichen ähhnlich viel wie ein Taubstummer. Bisher sickerte nur die Information durch, dass *Götterdämmerung* nicht die *Gothic 3*-Engine verwendet. Die veröffentlichten Bilder (oben) machen diese Aussage aber ähnlich glaubhaft wie eine politische Rede. Viel zu sehr sehen die Szenen nach *Gothic 3* aus. Die Handlung soll indes laut Jowood die Lücke zwischen dem Hauptspiel und dem Nachfolger *Gothic 4: Arcania* schließen. Die Macher werkeln derzeit an der Spielwelt, den Charakteren und den Aufgaben. Toll, dass die Fans der Reihe gleich so unglaublich viel erfahren! Uns fällt es auch schwer, diese Informationsflut zu verdauen. Immerhin verkündete Jowood, mehr Details zu der Erweiterung und zum vierten Teil auf der Spielemesse Games Convention in Leipzig im August bekannt zu geben. Da wir noch drei Zeilen dieses Artikels füllen müssen, verraten wir unseren Lesern hier, dass unser Chef Joachim Hesse zur Musik von Tokio Hotel gern in einem rosa Tutu tanzt.

Alexander Frank

Lustobjekt des Monats



Violette Summer, britische Geheimagentin, ist die Spielfigur im Schleich-Shooter *Velvet Assassin*.

Steckbrief

Spiel: Velvet Assassin
Name: Violette Summer
Künstlername: Pistolina Großkalibra
Position: Sie mag's am liebsten von hinten – lautlos anschleichen und den Gegner ausschalten
Alter: 23
Geschätzte Körbchengröße: 70B
Geburtsort: Grafschaft Devon, England
Internetseite: www.velvetassassin.com
Wohin wir bei ihr zuerst schauen: Auf die Waffen einer Frau natürlich
Neuigkeiten zum Spiel: In diesem Schleich-Shooter schlüpfen Sie in die Spitzenunterwäsche der britischen Geheimagentin Violette Summer und schnüffeln im Jahre 1945 bei den bösen Nazis herum. Erscheinen soll das Abenteuer mit der heißen Dame noch diesen Herbst.

GHOSTBUSTERS: DAS VIDEOSPIEL

Herausjagend



Mit seiner Nuklearbeschleunigerstrahlenkanone attackiert unser Alter Ego einen randalierenden Geist.

Wenn Sie auf ekelhafte, abartige Kreaturen stehen, wenden Sie sich an amy@winehouse.com – oder spielen Sie *Ghostbusters: Das Videospiel*!

ACTION | Die Ankunft der vier Geisterjäger auf unseren Festplatten naht mit großen Schritten. Als neues Mitglied der Ghostbusters stehen Sie an vorderster Front, zerlegen mit Ihrer Nuklearbeschleunigerstrahlenknarre Inneneinrichtung im Wert mehrerer Millionen und fangen ganz nebenbei noch Phantome, Geister, Golems und sogar Halbgötter ein. Aus der Verfolgersicht steuern Sie Ihr Alter Ego durch New York und treffen dabei bekannte Gesichter wie Slimer, Gozer oder den Marshmallow-Man. Cool: Die Entwickler spendieren uns einen kooperativen Modus für bis zu vier Spieler. Ab Herbst wird zur Geisterjagd geblasen!

Michael Grill

Info: www.ghostbustersgame.com

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

König Fußballs Thronfolger



»Der absolute Schlager der Love-Doll-Produktpalette: Modell „Cindy Überbiss".«

Dank aufgebohrter Grafik sehen die virtuellen Kicker im neuen *PES* ihren realen Vorbildern noch ähnlicher.

Das Runde muss ins Eckige. Nein, Dirk Bach soll nicht mit Kate Moss vögeln. Die Rede ist von Fußball!

SPORTSPIEL | Werte Damen, suchen Sie sich schon mal ein Hobby für die kalte Jahreszeit. Ab Oktober haben Ihre Partner nämlich Besseres zu tun, als über das Sonntagsessen zu reden, bei *Desperate Housewives* zu kuscheln oder gar Geschlechtsverkehr zu haben. Bald schon landet der nächste Teil der überragenden *Pro Evolution Soccer*-Serie auf unseren Festplatten – und sorgt wohl wieder für jede Menge schlaflose Nächte. Nicht nur die Technik und das ohnehin schon grandiose Spielgefühl werden für die 2009er-Ausgabe kräftig aufgebohrt, auch ist von vielen neuen Tricks, innovativen Steuerungsmöglichkeiten und frischen Online-Modi die Rede. Und das Beste: Im Internet kursieren bereits Gerüchte, dass Konami an der Lizenz der UEFA Champions League dran ist – und damit an tonnenweise Spielern, Mannschaften und Stadien. Wir sind hochgradig erregt! Michael Grill

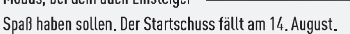
Info: www.konami-europe.com

LIES MICH!

GTR Evolution



Rennspiel | Rennprofis aufgepasst: Simbin spendiert dem realitätsnahen *Race 07* ein dickes Add-on namens *GTR Evolution*. Die Erweiterung zur sauschweren Straßenschlacht hat 49 neue Karren und 19 frische Kurse im Gepäck, darunter die 25 Kilometer lange Nordschleife des Nürburgrings, auch bekannt als „Grüne Hölle". Ebenfalls neu: Der sogenannte „Arcade Extreme"-Modus, bei dem auch Einsteiger Spaß haben sollen. Der Startschuss fällt am 14. August. (MG)



Info: www.gtr-evolution.com

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3

Strategie | Erstmals tauchten nun auch Bilder mit Flugeinheiten von Electronic Arts' kommendem Strategietitel *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3* auf. Zudem gaben die Entwickler bekannt, dass die bei Spielern beliebten Tesla-Panzer der Sowjets nur in der Einzelspielerkampagne des im Oktober erscheinenden Echtzeitstrategie-Titels verfügbar sein werden. (DB)

Info: www.ea.com/redalert

Death Track: Resurrection

Rennspiel | In Russland werkelt gerade Entwickler Sky Fallen an einer Mischung aus *Unreal Tournament 3* und *Mario Kart*. In einer postapokalyptischen Welt verdient der Spieler seine Brötchen mit Autorennen in Großstädten wie Bangkok, London, Moskau, New York, Paris oder Istanbul. Dabei kann er seine Mitbewerber jederzeit mit Kanonen und Raketen von der Strecke fegen. Die uns vorliegende Demoversion rockte die Bude. Geplanter Erscheinungstermin: Oktober. (AF)

Info: www.1cpublishing.eu

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Welche Zahlungsart bevorzugen Sie beim Online-Shopping?



SIERRA™

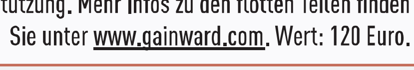
Das wird dich begeistern!

Wie heißt das grüne Gespenst in *Ghostbusters*?
A) Heiliger Geist
B) Erwin
C) Slimer

Sensationell! 20 Jahre nach dem Riesenerfolg des Kinofilms *Ghostbusters* kommt das furiose New Yorker Quartett erneut in Originalbesetzung zusammen, um als Geisterjäger aufzutreten – aber nicht in einem Film, sondern in einem Videospiel. Und die schrägen Typen sehen in *Ghostbusters: Das Videospiel* nicht nur authentisch aus, sie hören sich auch so an! Wortwitz und schwarzer Humor sollen dem Titel jenen Charme verleihen, der den Streifen damals so berühmt gemacht hat. Um die Wartezeit bis zum Erscheinen des geistreichen Spiels im Herbst ein wenig zu verkürzen, verlosen wir feine T-Shirts mit dem kultigen *Ghostbusters*-Symbol. Und da viele Leser nur eine lahme Kiste zu Hause haben, legt der Hardware-Hersteller Gainward zwei dicke Grafikkarten obendrauf.

2x GRAFIKKARTE BLISS 9600GT VON GAINWARD + GHOSTBUSTERS T-SHIRT

Ein Wunderwerk der Technik. Mit 512 MB RAM und voller Direct-X-10-Unterstützung. Mehr Infos zu den flotten Teilen finden Sie unter www.gainward.com. Wert: 120 Euro.





5x GHOSTBUSTERS-T-SHIRT

Eine echte Rarität, die es in keinem Laden gibt. Auf der Rückseite prangt das legendäre Logo, auf der Vorderseite gibt's einen Spruch. Der Hingucker auf jeder Party! Wert: unbezahlbar.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 19. August 2008.



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 18.

1. Grand Theft Auto 4

Bei strömendem Regen liefert sich Protagonist Niko (im Vordergrund) eine heiße Schießerei mit Ordnungshütern.

»„Hast du dieses Unwetter gesehen?" – „Klar, ich bin ja ein Regen-Schauer."«

1 ■ (1)

Worum geht es?
Sein Name ist Bellic, Niko Bellic. Der Serbe hat nur ein Ziel: Er will es im Land der unbegrenzten Möglichkeiten zu etwas bringen. Und was ist der beste Ort dafür? Die fiktive Metropole Liberty City! Kaum angekommen, entwickelt er sich vom Dienstboten und Mitläufer zum kriminellen Tausendsassa.

Warum brauchst du es?
Eine sehr gute Frage, die wir natürlich beantworten. Schließlich haben wir in den vergangenen Wochen praktisch in den Konsolenfassungen von Liberty City gewohnt. *Grand Theft Auto 4* ist unglaublich abwechslungsreich, riesig groß und garantiert Action am laufenden Band. Ein echtes *GTA* eben.

Was gibt es Neues?
Wir würden Ihnen liebend gern verraten, wann der Titel endlich für PC erscheint. Vertrieb Take 2 und Entwickler Rockstar schweigen sich darüber aber immer noch beharrlich aus. Auf der Spielemesse E3 oder spätestens auf der Games Convention wird das Geheimnis sicher gelüftet. Das sagen zumindest unsere geheimen Quellen.

Genre	Action	Entwickler	Blizzard	Erscheint	2008



2. Das Schwarze Auge: Drakensang



2 ■ (2)

Worum geht es?
Als frisch gebackener Held sammeln Sie schlagkräftige Mitstreiter um sich und befreien das aventurische Königreich Kosch vom Bösen. Ein Kinderspiel!

Warum brauchst du es?
Das vierte PC-Abenteuer im Pen&Paper-Universum *Das Schwarze Auge* ist ein ganz heißer Anwärter auf den Titel „Stimmungsvollstes Rollenspiel des Jahres".

Was gibt es Neues?
Alles, was Sie über das fast fertige *Drakensang* wissen sollten, lesen Sie in unserem umfangreichen Beta-Test ab Seite 88 nach. Hinblättern! Sofort!

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Radon Labs	Erscheint	31. Juli 2008

3. Gothic 4: Arcania



3 ■ (3)

Worum geht es?
Der namenlose Held aus den ersten drei *Gothic*-Spielen ist endlich wieder da. Mal sehen, ob die neuen Entwickler Spellbound es schaffen, die Vorgänger zu toppen.

Warum brauchst du es?
Ein Rollenspiel mit einer riesigen Fantasy-Spielwelt, actionreichen Kämpfen und spannenden Quests, so weit das Auge reicht. Was kann da schon schiefgehen?

Was gibt es Neues?
Die Gerüchteküche brodelt: Kommt *Gothic 4* auch für Konsole? Und was ist dann die Hauptentwicklungsplattform? Die Entwickler halten sich dazu bedeckt!

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Spellbound	Erscheint	2009/2010

4. Fallout 3



4 ▲ (5)

Worum geht es?
Ein Atomkrieg hat die Erde gründlich verändert. Jahrhunderte nach der Katastrophe kriechen Sie aus einem Schutzbunker und schauen mal nach dem Rechten.

Warum brauchst du es?
Wenn *Fallout 3* nur halb so gut wird, wie die Bilder oder Videos zum Spiel versprechen, dann steht uns ein heißer Anwärter auf den Genrethron ins Haus.

Was gibt es Neues?
Die spinnen, die Australier! Weil Sie in *Fallout 3* fiktive Drogen benutzen dürfen, ist das Spiel in Down Under verboten. Hallo, aufwachen! Es ist ein Spiel!

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Bethesda Softw.	Erscheint	Herbst 2008

5. Mafia 2

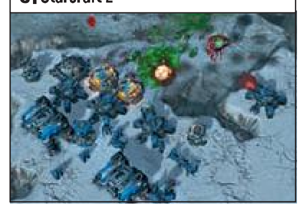
Worum geht es?
Werden Sie vom Wasserträger und Schläger zu einem einflussreichen Mitglied der Cosa Nostra. Was für eine Karriere!

Warum brauchst du es?
Autoverfolgungsjagden, Schlägereien, Schießereien – das ganze Programm. Wer die *Pate*-Trilogie gesehen hat, weiß, was hier abgeht!

Was gibt es Neues?
Hurra, es gibt wieder neue Konzeptzeichnungen. Leider ist das aber auch schon alles. Wie wäre es mal mit neuen Spielszenen oder einer Demo?

5 ▼ (4)		Genre	Action
Entwickler	2K Czech	Erscheint	2009

6. Starcraft 2



Worum geht es?
Drei Parteien und ein ganzes Universum voller Rohstoffe: Das bedeutet Krieg, hübsch animierten Echtzeit-Krieg, um genau zu sein.

Warum brauchst du es?
Kein *Starcraft*-Fan würde diese Frage stellen! Der Titel ist von Blizzard und mindestens so gut wie Teil 1. Reicht das als Begründung?

Was gibt es Neues?
Auf dem Blizzard Invitational gab es eine neue Einheit zu sehen. Ab Seite 70 erklärt Ihnen Kollege Blumenthal, was daran so besonders ist.

6 ▲ (7)		Genre	Echtzeitstrategie
Entwickler	Blizzard	Erscheint	2008/2009

7. WoW: Wrath of the Lich King



Worum geht es?
Endlich wieder neue Quests, Gebiete und Herausforderungen für die Millionen *WoW*-Süchtlinge da draußen.

Warum brauchst du es?
Nur mit der *Lich King*-Erweiterung dürfen Sie Ihre Charaktere auf Level 80 bringen und den neuen Todesritter ausprobieren.

Was gibt es Neues?
Die Beta läuft, und auch wenn noch kein Veröffentlichungstermin feststeht, kann das nur eines bedeuten: Es ist bald so weit!

7 ▲ (8)		Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard	Erscheint	2008

8. Far Cry 2



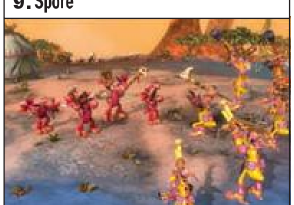
Worum geht es?
Kein Geld, keine Erinnerung und keine Ahnung, wie es weitergeht: Schlagen Sie sich als Söldner in Afrika durch.

Warum brauchst du es?
Gigantische Explosionen, packende Feuergefechte und rasante Fahrpassagen – das Erfolgsrezept von Teil 1 geht auch hier auf.

Was gibt es Neues?
Und noch ein Titel, den wir Ihnen ausführlich im Vorschaubereich vorstellen. Ihre Reise ins wilde Afrika beginnt ab Seite 44.

8 ▼ (6)		Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Ubisoft Montreal	Erscheint	4. Quartal 2008

9. Spore



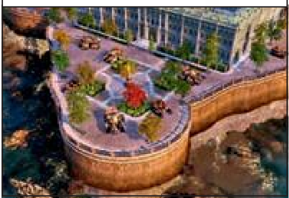
Worum geht es?
Das hört sich nach einem Riesenspaß an: Erschaffen Sie eine Kreatur und schauen Sie zu, wie sie sich entwickelt.

Warum brauchst du es?
Ganz einfach! Weil Ihrer Fantasie hier praktisch keine Grenzen gesetzt sind. Bei welchem anderen Spiel ist das schon der Fall?

Was gibt es Neues?
Bis *Spore* erscheint, dauert es noch ein wenig. Bis dahin dürfen Sie sich mit *Spore Labor* (Test auf Seite 94) die Zeit vertreiben.

9 ■ (9)		Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Maxis	Erscheint	5. September 2008

10. C&C 3: Alarmstufe Rot 3



Worum geht es?
Drei Fraktionen, ein Ziel: Weltherrschaft! Schließen Sie sich den Japanern, den Alliierten oder den Sowjets an?

Warum brauchst du es?
Weil sich die *Alarmstufe*-Ableger der *C&C*-Reihe nicht ganz so bierernst nehmen. Und das ist doch eine schöne Abwechslung, oder?

Was gibt es Neues?
Raten Sie mal, wer für die Musik in *Alarmstufe Rot 3* zuständig ist? Frank Klepacki, der auch schon frühere Teile der *C&C*-Reihe vertonte!

10 ■ (10)		Genre	Echtzeitstrategie
Entwickler	EA Los Angeles	Erscheint	2009

Du fehlst mir!

Wie die „2" im Titel verrät, handelt es sich bei Gears of War 2 um den Nachfolger eines Action-Titels, der für Xbox 360 und PC gemacht wurde. Sicher ist, dass die Entwickler von Epic Games nicht zimperlich sind, wenn es darum geht, in grandios inszenierten Action-Szenen Pixelblut in alle Richtungen spritzen zu lassen. Kein Wunder, schließlich ist eine Ihrer wichtigsten Waffen ein vielseitiges Kettensägengewehr. Was die Hintergrundgeschichte angeht, müssen Sie nur eins wissen: Die Locust-Aliens sind zurück und sie sind tierisch sauer, weil Held Marcus Fenix und Konsorten ihnen in Teil 1 ordentlich den Arsch versohlt haben. Schauplatz des Schlachtfests ist wiederum der vom Konflikt zwischen Menschen und Außerirdischen gezeichnete Planet Sera.

Gears of War 2

Auf der Lauer


Left 4 Dead

Angelehnt an klassische Zombiefilme ist die Handlung von Valves *Left 4 Dead* vorgezeichnet: Sie rennen und ballern und rennen weiter und ballern noch ein wenig mehr, um sich vor anstürmenden Untotenhorden in Sicherheit zu bringen. Dabei fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen. Hört sich nach einer Riesengaudi für erwachsene Spieler an. Am meisten Spaß macht der Überlebenskampf, wenn Sie sich mit bis zu drei menschlichen Spielern der Zombie-Übermacht erwehren. Unsympathische Exzentriker wie Herr Hesse, die keine Freunde haben, schalten einfach computergesteuerte Kumpels (Bots) hinzu und haben mit denen Spaß.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ■	(11)	Sacred 2: Fallen Angel Action-Rollenspiel	Ascaron 3. Quartal 2008
12 ■	(12)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 3. Quartal 2008
13 ▲	(15)	Empire: Total War Echtzeitstrategie	Creative Assembly 2008
14 ▼	(13)	Half-Life 2: Episode Three Ego-Shooter	Valve Software 2008
15 ▲	(16)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Ion Storm 2009
16 ▲	(28)	Left 4 Dead Action	Turtle Rock Studios Herbst 2008
17 ▼	(14)	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky Ego-Shooter	GSC Gameworld 29. August 2008
18 ■	(18)	Guild Wars 2 Online-Rollenspiel	Arena Net 2009
19 ▼	(17)	A Vampyre Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 3. Quartal 2008
20 ▼	(19)	Battlefield: Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice 3. Quartal 2008
21 ■	(21)	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising Taktik-Shooter	Codemasters UK 2008
22 ▼	(20)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
23 ▲	(31)	Two Worlds: The Temptation Rollenspiel	Reality Pump Studios 3. Quartal 2008
24 ▲	(26)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2008
25 ▼	(22)	Die Sims 3 Simulation	Maxis April 2009
26 ■	(26)	Tomb Raider: Underworld Action-Adventure	Crystal Dynamics Ende 2008
27 ■	(27)	Geheimakte 2 Adventure	Fusionsphere Systems 29. August 2008
28 ▲	(NEU)	Projekt RPB Rollenspiel	Piranha Bytes 2009
29 ▼	(34)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2008
30 ■	(30)	Prototype Action	Radical Entertainment 2009
31 ▲	(35)	Elveon Action-Rollenspiel	Climaxgroup Unbekannt
32 ▲	(37)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy 2008
33 ▲	(36)	Ghostbusters: Das Videospiel Action	Terminal Reality Herbst 2008
34 ▲	(NEU)	Call of Duty: World at War Ego-Shooter	Treyarch Herbst 2008
35 ▲	(NEU)	Wolfenstein 2 Ego-Shooter	Raven Software/id Software Unbekannt
36 ▲	(39)	Der Herr der Ringe: Conquest Action	Pandemic Herbst 2008
37 ▲	(NEU)	Brothers in Arms: Hell's Highway Ego-Shooter	Gearbox Software August 2008
38 ▼	(29)	Project Origin Ego-Shooter	Monolith Herbst 2008
39 ▲	(NEU)	Diablo 3 Action-Rollenspiel	Blizzard Unbekannt
40 ▼	(38)	Postal 3: Catharsis Action	Running With Scissors 2. Quartal 2009

5. Mafia 2



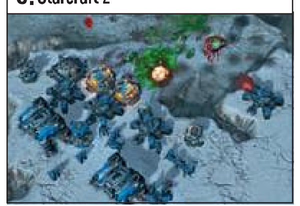
Worum geht es?
Werden Sie vom Wasserträger und Schläger zu einem einflussreichen Mitglied der Cosa Nostra. Was für eine Karriere!

Warum brauchst du es?
Autoverfolgungsjagden, Schlägereien, Schießereien – das ganze Programm. Wer die *Pate*-Trilogie gesehen hat, weiß, was hier abgeht!

Was gibt es Neues?
Hurra, es gibt wieder neue Konzeptzeichnungen. Leider ist das aber auch schon alles. Wie wäre es mal mit neuen Spielszenen oder einer Demo?

5 ▼ (4)		Genre	Action
Entwickler	2K Czech	Erscheint	2009

6. Starcraft 2



Worum geht es?
Drei Parteien und ein ganzes Universum voller Rohstoffe: Das bedeutet Krieg, hübsch animierten Echtzeit-Krieg, um genau zu sein.

Warum brauchst du es?
Kein *Starcraft*-Fan würde diese Frage stellen! Der Titel ist von Blizzard und mindestens so gut wie Teil 1. Reicht das als Begründung?

Was gibt es Neues?
Auf dem Blizzard Invitational gab es eine neue Einheit zu sehen. Ab Seite 70 erklärt Ihnen Kollege Blumenthal, was daran so besonders ist.

6 ▲ (7)		Genre	Echtzeitstrategie
Entwickler	Blizzard	Erscheint	2008/2009

7. WoW: Wrath of the Lich King



Worum geht es?
Endlich wieder neue Quests, Gebiete und Herausforderungen für die Millionen *WoW*-Süchtlinge da draußen.

Warum brauchst du es?
Nur mit der *Lich King*-Erweiterung dürfen Sie Ihre Charaktere auf Level 80 bringen und den neuen Todesritter ausprobieren.

Was gibt es Neues?
Die Beta läuft, und auch wenn noch kein Veröffentlichungstermin feststeht, kann das nur eines bedeuten: Es ist bald so weit!

7 ▲ (8)		Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard	Erscheint	2008

8. Far Cry 2

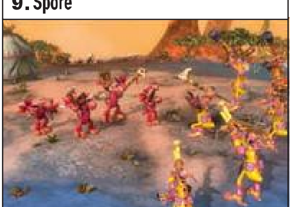
Worum geht es?
Kein Geld, keine Erinnerung und keine Ahnung, wie es weitergeht: Schlagen Sie sich als Söldner in Afrika durch.

Warum brauchst du es?
Gigantische Explosionen, packende Feuergefechte und rasante Fahrpassagen – das Erfolgsrezept von Teil 1 geht auch hier auf.

Was gibt es Neues?
Und noch ein Titel, den wir Ihnen ausführlich im Vorschaubereich vorstellen. Ihre Reise ins wilde Afrika beginnt ab Seite 44.

8 ▼ (6)		Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Ubisoft Montreal	Erscheint	4. Quartal 2008

9. Spore



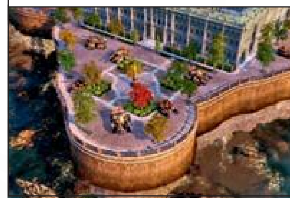
Worum geht es?
Das hört sich nach einem Riesenspaß an: Erschaffen Sie eine Kreatur und schauen Sie zu, wie sie sich entwickelt.

Warum brauchst du es?
Ganz einfach! Weil Ihrer Fantasie hier praktisch keine Grenzen gesetzt sind. Bei welchem anderen Spiel ist das schon der Fall?

Was gibt es Neues?
Bis *Spore* erscheint, dauert es noch ein wenig. Bis dahin dürfen Sie sich mit *Spore Labor* (Test auf Seite 94) die Zeit vertreiben.

9 ■ (9)		Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Maxis	Erscheint	5. September 2008

10. C&C 3: Alarmstufe Rot 3



Worum geht es?
Drei Fraktionen, ein Ziel: Weltherrschaft! Schließen Sie sich den Japanern, den Alliierten oder den Sowjets an?

Warum brauchst du es?
Weil sich die *Alarmstufe*-Ableger der *C&C*-Reihe nicht ganz so bierernst nehmen. Und das ist doch eine schöne Abwechslung, oder?

Was gibt es Neues?
Raten Sie mal, wer für die Musik in *Alarmstufe Rot 3* zuständig ist? Frank Klepacki, der auch schon frühere Teile der *C&C*-Reihe vertonte!

10 ■ (10)		Genre	Echtzeitstrategie
Entwickler	EA Los Angeles	Erscheint	2009

Du fehlst mir!

Wie die „2" im Titel verrät, handelt es sich bei Gears of War 2 um den Nachfolger eines Action-Titels, der für Xbox 360 und PC gemacht wurde. Sicher ist, dass die Entwickler von Epic Games nicht zimperlich sind, wenn es darum geht, in grandios inszenierten Action-Szenen Pixelblut in alle Richtungen spritzen zu lassen. Kein Wunder, schließlich ist eine Ihrer wichtigsten Waffen ein vielseitiges Kettensägengewehr. Was die Hintergrundgeschichte angeht, müssen Sie nur eins wissen: Die Locust-Aliens sind zurück und sie sind tierisch sauer, weil Held Marcus Fenix und Konsorten ihnen in Teil 1 ordentlich den Arsch versohlt haben. Schauplatz des Schlachtfests ist wiederum der vom Konflikt zwischen Menschen und Außerirdischen gezeichnete Planet Sera.

Gears of War 2

Auf der Lauer



Left 4 Dead

Angelehnt an klassische Zombiefilme ist die Handlung von Valves *Left 4 Dead* vorgezeichnet: Sie rennen und ballern und rennen weiter und ballern noch ein wenig mehr, um sich vor anstürmenden Untotenhorden in Sicherheit zu bringen. Dabei fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen. Hört sich nach einer Riesengaudi für erwachsene Spieler an. Am meisten Spaß macht der Überlebenskampf, wenn Sie sich mit bis zu drei menschlichen Spielern der Zombie-Übermacht erwehren. Unsympathische Exzentriker wie Herr Hesse, die keine Freunde haben, schalten einfach computergesteuerte Kumpels (Bots) hinzu und haben mit denen Spaß.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ■	(11)	Sacred 2: Fallen Angel Action-Rollenspiel	Ascaron 3. Quartal 2008
12 ■	(12)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 3. Quartal 2008
13 ▲	(15)	Empire: Total War Echtzeitstrategie	Creative Assembly 2008
14 ▼	(13)	Half-Life 2: Episode Three Ego-Shooter	Valve Software 2008
15 ▲	(16)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Ion Storm 2009
16 ▲	(28)	Left 4 Dead Action	Turtle Rock Studios Herbst 2008
17 ▼	(14)	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky Ego-Shooter	GSC Gameworld 29. August 2008
18 ■	(18)	Guild Wars 2 Online-Rollenspiel	Arena Net 2009
19 ▼	(17)	A Vampyre Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 3. Quartal 2008
20 ▼	(19)	Battlefield: Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice 3. Quartal 2008
21 ■	(21)	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising Taktik-Shooter	Codemasters UK 2008
22 ▼	(20)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
23 ▲	(31)	Two Worlds: The Temptation Rollenspiel	Reality Pump Studios 3. Quartal 2008
24 ▲	(26)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2008
25 ▼	(22)	Die Sims 3 Simulation	Maxis April 2009
26 ■	(26)	Tomb Raider: Underworld Action-Adventure	Crystal Dynamics Ende 2008
27 ■	(27)	Geheimakte 2 Adventure	Fusionsphere Systems 29. August 2008
28 ▲	(NEU)	Projekt RPB Rollenspiel	Piranha Bytes 2009
29 ▼	(34)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2008
30 ■	(30)	Prototype Action	Radical Entertainment 2009
31 ▲	(35)	Elveon Action-Rollenspiel	Climaxgroup Unbekannt
32 ▲	(37)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy 2008
33 ▲	(36)	Ghostbusters: Das Spiel Action	Terminal Reality Herbst 2008
34 ▲	(NEU)	Call of Duty: World at War Ego-Shooter	Treyarch Herbst 2008
35 ▲	(NEU)	Wolfenstein 2 Action-Rollenspiel	Raven Software/id Software Unbekannt
36 ▲	(39)	Der Herr der Ringe: Conquest Action	Pandemic Herbst 2008
37 ▲	(NEU)	Brothers in Arms: Hell's Highway Ego-Shooter	Gearbox Software August 2008
38 ▼	(29)	Project Origin Ego-Shooter	Monolith Herbst 2008
39 ▲	(NEU)	Diablo 3 Action-Rollenspiel	Blizzard Unbekannt
40 ▼	(38)	Postal 3: Catharsis Action	Running With Scissors 2. Quartal 2009

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 142

Unsere emsigen Kollegen aus der Hardware-Abteilung haben diesen Monat herrliche Preise im Wert von 5.000 Euro an Land gezogen. Neben einem schicken Motorroller von Peugeot gibt es Fluggutscheine und kultige *Die Mumie*-Fanpakete. Wenn Sie etwas abstauben wollen, beantworten Sie einfach die schwierige Frage auf Seite 142 und schicken Sie die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 28" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 28 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-9-08", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Der Nebel-Gewinnspiel

SEITE 13

Am 4. August bringt Senator Home Entertainment Stephen Kings Grusel-Thriller *Der Nebel* auf DVD heraus. Deshalb verlosen wir diesen Monat fünf *Der Nebel*-Limited-Collectors-DVDs und eine bombige Surround-Anlage von Yamaha. Wenn Sie gewinnen wollen, beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 13 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 29" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 29 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Der Nebel*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Ghostbusters-Gewinnspiel

SEITE 15

Im Herbst erscheint *Ghostbusters: Das Videospiel*. Um die Vorfreude weiter anzuheizen, verlosen wir kultige *Ghostbusters*-T-Shirts und zwei fette Grafikkarten der Firma Gainward. Na, ist das was für Sie? Wenn Sie etwas gewinnen wollen, beantworten Sie rasch die knallharte Preisfrage auf Seite 15 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 30" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 30 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Ghostbusters*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Raptor-Gaming-Gewinnspiel

SEITE 127

In Kooperation mit der Hardware-Firma Raptor Gaming verlosen wir fünf Super-Profi-PC-Mäuse, die Ihr Lieblingshobby noch komfortabler machen. Mit Gewichten verändern Sie das Gewicht der Maus und bestimmen per Tastendruck den Dpi-Wert. Das ist genau das Richtige für Sie und Sie wollen unbedingt gewinnen? Dann beantworten Sie die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 127 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 31" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 31 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Raptor Gaming-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 103

Wegen welchem Spiel haben Sie keine Ahnung mehr, in welchem Monat wir uns befinden? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 32" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 32 *Mass Effect*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Darauf wartest du!

SEITE 16

Für welchen Titel würden Sie sich freiwillig zur Darmspiegelung anmelden? Wir sind wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 33" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 33 *Project Origin*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



* 0,49 EUR/SMS - ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS


Nimm das!
PC ACTION
+FILM
2xDVD
FILM AUF DVD IM HEFT
MYSTERY-KRACHER
Survive Style
4 PC-SPIELE AUF DVD IM HEFT
DIABLO 3
JETZT NEU IM HANDEL!
Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es! PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.
Offizieller Zombie-Klingelton
Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663* senden. Kein Abo, keine Sorge!
Mehr Infos auf www.pcaction.de
*1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.

E-SPORT



Begeisterte E-Sport-Anhänger beim ESCW-Masters-Turnier in Paris. Das Team von mTw (Vordergrund) siegte in *Counter-Strike*.

»Konnten selbst beim EM-Public-Viewing nicht auf ihr Hobby verzichten: *WoW*-Spieler.«

Foto: mymtw.de

ESWC MASTERS PARIS

Anschlusstreffer

An mTw führt derzeit kein Weg vorbei. Nach dem KODE5-Finale gewinnt das *Counter-Strike*-Team mit den ESWC Masters Paris souverän das zweite große Turnier in Folge.

Ein *Counter-Strike*-Spiel dauert 30 Runden und am Ende gewinnt immer mTw. Das scheint in diesen Wochen durchaus zuzutreffen. Dabei war die Konkurrenz sehr groß. Die Dänen von mTw leisteten sich jedoch lediglich in der Gruppenphase einen Ausrutscher, als sie gegen das koreanische Team eSTRO nur unentschieden spielten. In den Playoffs kehrten sie zu inzwischen gewohnter Dominanz zurück und deklassierten Finalgegner fnatic förmlich mit 16:6. Da die Electronic Sports World Cup Masters Paris trotz des hochklassigen Teilnehmerfeldes offiziell als Qualifikation für den Electronic Sports World Cup (offizielles Kürzel: ESWC) Ende August in San José gelten, gewinnt mTw neben 12.500 Dollar Preisgeld auch das Ticket in die USA.

DEUTSCHE TRISTESSE

Für die Deutschen war Paris kein gutes Pflaster. *Q3*-Spieler Marcel „k1llsen" Paul (21, Osnabrück) verließ das Turnier nach guten Leistungen in der Gruppenphase freiwillig, weil er mit scheinbar nicht lösbaren Hardware-Problemen zu kämpfen hatte. Den Pokal holte sich schließlich Alexey „Cypher" Yushanevsky (18, Weißrussland). Auch in *Warcraft 3* war für Daniel „XlorD" Spenst (16, Simmertal) und Marc „yAwS" Förster (18, Andernach) in schweren Gruppen bereits nach der Vorrunde Schluss. Es gewann einmal mehr Jang „Moon" JaeHo (21, Korea). Einzig in *Counter-Strike* überzeugte mousesports mit einem dritten Platz, während Alternate in der ersten Runde der Playoffs ausschied. Johannes Bebermeier

Info: www.eswcgermany.com

LIES MICH!

Beinahe-Sensation auf den EPS Finals



Foto: David Abel, readmore

Mit mousesports und Daniel „XlorD" Spenst (16, Simmertal) haben sich bei den EPS Finals in *Counter-Strike* und *Warcraft 3* zwei Favoriten durchgesetzt. Sie verhinderten eine kleine Sensation, indem sie im Finale ihre überraschenden Kontrahenten n!faculty und Tim „HLA" Gebel (18, Frankfurt) besiegten. In *Counter-Strike: Source* gewann Team Alternate (Foto). [JB]

Info: www.esl.eu/de

Koreaner dominieren Worldwide Invitational

Korea war der große Gewinner des Blizzard Worldwide Invitationals 2008. Während *Warcraft*-Dominator Jang „Moon" JaeHo (21, Korea) *Warcraft 3* gewann, siegte Byung-Goo „Stork" Song (20, Korea) in *Starcraft*. Das ebenfalls koreanische Team Council of Mages holte den Titel in *World of Warcraft*. [JB]

Info: www.battle.net

Proteststürme gegen World of Warcraft

World of Warcraft wird neben *Counter-Strike* das Spiel der dritten Extreme-Masters-Saison sein und damit *Warcraft 3* ersetzen. In der Community erntete diese Entscheidung viel Unverständnis. Die ESL erhofft sich dadurch mehr Zuschauer für die mit einem Rekordpreisgeld von 750.000 Dollar dotierte höchste Spielklasse der Liga. [JB]

Info: www.esl.eu/de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Bieberlan XXI	25.07.2008	64823 Groß-Umstadt	340	✔	■	www.bieberlan.de
2	Convention-X-Treme 12	25.07.2008	76689 Karlsdorf	600	✔	■	www.convention-x-treme.de
3	C-MaxX enlarged V	01.08.2008	36304 Alsfeld	800	✔	■	www.enlarged.de
4	LAN-Nation v9.0	22.08.2008	96160 Geiselwind	800	✔	■	www.lan-nation.com
5	eXkult-LAN #5	29.08.2008	67059 Ludwigshafen	200	✘	■	www.exkult.com
6	High Power LAN 5	29.08.2008	74199 Untergruppenbach	240	✘	■	www.highpowerlan.de
7	Lued-Lan	29.08.2008	58511 Lüdenscheid	500	✘	■	www.lued-lan.de
8	eastWave-Lan	12.09.2008	01968 Senftenberg	901	✔	■	www.east-wave.de
9	LAN-Clan-Döbeln	12.09.2008	04720 Döbeln	250	✘	■	www.lcd-doebeln.de.tl
10	Heroes Lan	19.09.2008	18069 Rostock	400	✔	■	www.heroical.de/lan
11	[´ju:nien] XII	10.10.2008	58093 Hagen	656	✘	■	www.junien.de
12	Böhlen LAN XIII	10.10.2008	06237 Spergau	530	✔	■	www.spergau-lan.de
13	NSN v10.0	10.10.2008	33154 Paderborn	503	✘	■	www.nullsaftnetz.de
14	connEcT2RZA #6	10.10.2008	63549 Ronneburg / Hüttengesäß	240	✔	■	www.connect2rza.de
15	The Summit XI	17.10.2008	49074 Osnabrück	1222	✔	■	www.the-summit.de
16	Gamesession Hannover – #15.2	17.10.2008	30827 Garbsen	320	✔	■	www.gsh-lan.com
17	FraggingXmas IX	05.12.2008	93426 Roding	260	✘	■	www.fraggingxmas.de
18	Northern LAN Convention 2008	18.12.2008	24537 Neumünster bei Hamburg	3600	✔	■	www.northcon.de

LESERBRIEFE

Da werden Sie geholfen!

Sie brauchen Spieletipps? Jemanden, der den Müll raussträgt? Ihre Frau schwängert? Schreiben Sie mir, ich mache alles! Denn ich bin der DVD (Depp vom Dienst).

Schnapszahl-Jubiläum! Seit elf Jahren verrichte ich mein Geschäft als Briefkastentante. Gefühlt sind es 111. Meine geliebten Leser schaffen es trotzdem noch, mich zu überraschen. An die „Hilfe, mein Spiel läuft nicht, was kann ich tun"-Mails habe ich mich gewöhnt. Wenn mein Wagen nicht anspringt, wende ich mich ja auch nicht an den Händler oder beispielsweise den ADAC, sondern heule den Redakteur einer Autozeitschrift voll und drohe mit Selbstmord (noch schlimmer: Abokündigung), sollte nicht binnen Minuten eine Reparaturanleitung kommen. Zum Glück haben die bei *Auto, Motor und Sport* wie wir eine Kristallkugel und können hellsehen. Ich stehe auch in regem Mailkontakt mit der *Apothekenrundschau*. Es ist einfach so, dass ich nicht gern zum Urologen gehe, der mir ja eh nur wieder den Finger irgendwo reinsteckt. Weil ich als Leserbriefonkel offenbar 11883 auf der Stirn tätowiert habe, helfe ich selbstverständlich in ALLEN Lebenslagen. So schrieb mir jüngst eine gewisse Simone Gregg, ob wir ihr denn nicht einen „link oder so gebn mit nem guide für sämtliche Metalfestivals? mit datum und so ... Ich kenn zwar so einige aber ich hab besseres zu tun als die einzeln rauszusuchen." Is' klar, Simone, wir natürlich nicht! Gern machen wir auch noch den nächsten Frauenarzttermin für dich aus. Unsere geschätzen Konsumenten wollen übrigens alle immer nur das Eine. Deshalb beginnen elf von zehn Briefen mit „Ihr macht das beste Magazin aller Zeiten und ich habe fünf Abos von euch ...", um dann überzuleiten zu „diesmal bräuchte ich als treuer Leser eure Hilfe". Hm, ob da System dahintersteckt? Neee, die Mails fangen bestimmt nur zufällig alle gleich an, weil die Leute uns wirklich alle total super finden. Am liebsten ist mir übrigens die Formulierung „Ich habe eine kurze Frage" oder, noch besser, „Ich habe eine kleine Frage". Weil die Zuschriften dann meist so kurz und klein sind wie der Penis eines Balaenoptera musculus. Es weiß natürlich jedes Kind, dass ich vom Blauwal spreche. Dessen Schniepel ist übrigens so groß wie ~~der meines Chefs~~ mein Chef, über zwei Meter nämlich.

Doch genug mit biologischem Wissen geprahlt, weiter im Text: Leser Dominik Müller teilte mir vergangenen Monat mit, dass er an einem Computerrollenspiel arbeite: „Könnt ihr mir ein paar coole Tipps geben wie Namen führ die Charaktere oder Inseln geben ein paar Tipps für Programme und extra Aufträge währen auch nicht schlecht." Na klar, mach ich, ich hab – anders als Simone Gregg – ja sonst nichts Besseres zu tun! Du könntest einen Charakter Blutrabe, Baal oder Diablo nennen, klangvolle Inselnamen wären Tamriel, Cyrodiil und Azeroth, als Programme empfehle ich Sat.1, Pro Sieben und DSF (nachts) und EINEN TOLLEN EXTRAAUFTRAG HÄTTE ICH EBENFALLS, UND ZWAR: GEH DOCH EIN BISSCHEN AUF DER AUTOBAHN SPIELEN!!! Verzeihung, jetzt ist gerade mein Temperament mit mir durchgegangen. Niedlich war die Mail eines Lesers, der wie weitere 257.489 anmerkte, dass vergangene Ausgabe auf Seite 46 die Screenshots von *Counter-Strike* und *Counter-Strike Source* vertauscht seien. Ich daraufhin: „Wie wäre denn der werte Name, falls wir deine Pranger-Mail auf den Leserbriefseiten verwursten wollen?" Antwort: „Vermutlich du selbst, zumindest schriebst du den Text als Einleitung. Da keine Namen unter den einzelnen Beiträgen stehen, gehe ich davon aus, dass du den Rest auch geschrieben hast." AHHHHHH! Kann ich bitte in Schmerzensgeld bezahlt werden, ich wäre binnen eines Monats reich wie ein Scheich! Wenigstens erhielt ich nach meinem Wink mit dem Zaun, dass ich SEINEN Namen gemeint habe, die geforderte Information. Falls Sie den Herrn verspotten möchten: Er heißt Maximilian Koch und wohnt in Potsdam. So, ich muss jetzt aufhören und den Laptop beiseite räumen, weil ich gerade in der Badewanne sitze und sonst nicht an den Fön komme, den ich noch versehentlich ins Wasser schubsen will. Ihnen wünsche ich viel Spaß auf den folgenden Leserbriefseiten – mit etlichen neuen Zuschriften aus Absurdistan. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Montage: Sebastian Bienert



Und das geschah vergangenen Monat ...

FRAUEN UND TECHNIK

Wie Ihnen vielleicht nicht aufgefallen ist, worauf ich Sie allerdings glücklicherweise aufmerksam mache, ist, dass Sie in der Ausgabe 8/2008 auf der Wende-DVD im Teil „Die Siedler: Aufbruch der Kulturen" gesagt haben, dass es beim Halten des Einschaltknopfes Informationen über den germanischen Stamm der Bajuwaren geben würde. Komischerweise hat sich bei mir nur der DVD-Spieler ausgeschaltet. Beim Angucken der DVD bei 'ner Freundin ist das Gleiche passiert. War das jetzt so eine Art Scherz oder wie darf ich das jetzt verstehen? [...]

TANJA, PER E-MAIL

Ihr hättet den DVD-Player natürlich vorher mittels Backbone-Cache an einen Proxy connecten müssen, damit das Quasi-S-VHS-Playback korrekt ausgeschliffen wird. Denk halt mal ein bisschen mit, Tanja!

PERVERSES GESOCKS

Hallo PCA-Team, ich war bis zu eurer Ausgabe 7/08 nie besonders enttäuscht von eurem Heft. Die ganzen Witze, die ihr über Ossis und Frauen macht, sind immer spitze und ich krieg regelmäßig beim Lesen Lachanfälle. Als ich aber die genannte Ausgabe zum ersten Mal durchgelesen hab, war ich wirklich geschockt. Die letzte Seite ist ja wohl über alle Maßen geschmacklos und unlustig: irgendein Perverser, der es besonders lustig findet, sich mit einem überfahrenen Känguru fotografieren zu lassen. [...] Was dem Ganzen die Krone aufgesetzt hat, waren eure Kommentare! [...] Das ist nicht lustig, das ist widerlich und abstoßend und schon die Tatsache, dass ihr solch perversem Gesocks Platz in eurem Heft einräumt, hat mich schwer schockiert. [...] Nun

möchte ich euch noch sagen, warum ich das Ganze erst jetzt schreibe, nicht schon letzten Monat. Ich war davon ausgegangen, dass ihr in dieser Ausgabe entschuldigend dazu Stellung nehmt, dass ihr diesmal wirklich übertrieben habt. Aber nein, den einzigen Leserbrief, den ihr hierzu abgedruckt habt, beantwortet ihr auch absolut unpassend, obwohl die Schreiberin völlig Recht hat. [...] Ich bin mir ziemlich sicher, dass ich nicht der Einzige bin, der so denkt, oder der euch so etwas geschrieben hat, denkt also mal drüber nach. Auch wenn das nicht euer Stil ist, solltet ihr eine Entschuldigung oder Stellungnahme drucken.

KEVIN MESERTH, PER E-MAIL

Okay, weil du so lieb bittest: eine Entschuldigung oder Stellungnahme

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

NIVEAU IST KEINE CREME

Salve auch, ich habe die aktuelle PC ACTION beim Händler geholt, eigentlich nur wegen des Games Star Wolves 2, da mir die Machart der Zeitschrift sonst einfach zu platt ist, besser die absolut dämlichen Kommentare und die Machart selbst [...]

SIMON FIGGEN, PER E-MAIL

Witzig, ausgerechnet jemand, der Figgen heißt, will mit uns über Niveau diskutieren.

MEHR WERT?

Glückwunsch erst mal für eure 150 Ausgaben kompetenter und unterhaltsamer Literatur. Ich kann freudig behaupten, dass ich schon stolze 148 Hefte angesammelt habe. [...] Hat eure Zeitschrift eigentlich auch irgendeinen Mehrwert nach dem Durchlesen? Jetzt mal abgesehen vom Klopapierersatz. Irgendwann die Erkenntnis zu gewinnen, dass die bisherigen 148 Ausgaben mir nur Platz im Keller wegnehmen, wäre sehr schade. [...]

DOMINIC DZIATZKO, PER E-MAIL

Klar haben die Hefte 'nen Mehrwert, ist schließlich Mehrwertsteuer drauf, hahaha!

GEILE SCHNECKE



Foto: mauritius images

»Völlig unerotisch: Frauen mit Fahne.«

Liebes PCA-Team, ist euch eigentlich aufgefallen, dass PC ACTION ein Anagramm für „no act pic" ist? Seid ihr euch des Weiteren der Tatsache bewusst, dass die männliche Ariolimax dolichophallus, auch bekannt als Bananenschnecke, einen Penis hat, dessen Länge im erregten Zustand das doppelte Ausmaß ihrer eigentlichen Körperlänge erreichen kann? Es kommt sogar vor, dass es dem Männchen nach Abschluss der Paarung nicht mehr möglich ist, seinen Penis aus dem primären Geschlechtsorgan seiner Mitstreiterin zu befreien. Dies führt am Ende dazu, dass das Glied kurzerhand vom Partner abgekaut werden muss. Was das nun zu bedeuten hat, weiß ich auch nicht, sagt ihr es mir bitte.

ROBERT HÖROLD, PER E-MAIL

Das Problem mit ausufernden Glied-Maßen ist uns im Gegensatz zu dir geläufig. Deshalb halten wir unsere rumänischen Verlagsprostituierten stets an, ihre Dritten sicherheitshalber rauszunehmen.

REDAKTEURE AM PRANGER

Diesen Prangerantrag widme ich Herrn Fischer, der es auf Seite 80 in der Ausgabe 8/2008 bei seinem Test zu Age of Conan gehörig verkackt hat. Die Bildunterschrift im Kasten „Nackte Tatsachen" is' doof: „Auf diesem Bild sehen die neue maximale Brustgröße." Herrn Fischer scheinen Titten wohl den Verstand zu vernebeln. [...] Natürlich müsste es heißen „Auf diesem Bild sehen die neue(n) maximalen Brustgröße(n)". Mag sein, dass Titten in ein paar Millionen Jahren sehen können. [...] Lasst Fischer doch bitte die nächsten zwei Wochen in den Zellentrakt einen Stock tiefer einliefern und gebt den Rindern bitte in Zukunft immer erst einen Einlauf, bevor ihr sie Herrn Fischer zum Mittagessen überreicht. Vielleicht lernt er so, in Zukunft Personalpronomen zu verwenden.

ROBERT HÖROLD, PER E-MAIL

Als ob es nicht reicht, dass **Wolfgang Fischer** in besagtem Satz das Personalpronomen „Sie" vergessen hat (SCHLIMMER Fehler!), baute er im Artikel „Die 100 besten Computerspiele der Welt" noch viel mehr Mist: Unser griffiger Redaktions-Globus behauptet doch tatsächlich vom Rollenspiel *Fallout*, dass es 2004 erschienen sei. Interessante Theorie, denn damit wäre der zweite Teil sechs Jahre vor dem ersten auf den Markt gewesen, was wir für relativ unwahrscheinlich halten. Korrekt ist 1997. Weil Kollege Fischer ein Genussmensch ist, erhielt er eine Strafe, die mit einem Sandwich zu tun hat. Klar, es geht mal wieder ums Fressen, werden Sie jetzt vielleicht mutmaßen, aber nein! Lesen Sie am besten selbst – im folgenden Abschnitt „Und die sind auch doof!".

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Michael Grill	Verpennte beim Testartikel zum Rennspiel *Race Driver: Grid*, eine Gold-Auszeichnung zu vergeben (zum Ausschneiden und nachträglich in Ausgabe 8/2008 einkleben finden Sie rechts ein Exemplar) und faselte im Testlogbuch auf Seite 92 etwas davon, dass er sich anschicken wolle, als erster Österreicher die 24 Stunden von Les Mans zu gewinnen. Nun ... FAST richtig. In Wirklichkeit waren nur drei Ösis früher dran – Jochen Rindt (Gesamtsieger 1965), Helmut Marko (1971) und Alexander Wurz (1996) – da kann man sich schon mal KNAPP verschätzen. Weil Grill aber auf Seite 101 dann noch schrieb, dass die *Warcraft 3 Bestseller Edition* das Add-on *Reign of Chaos* enthalte, war das Maß voll! *Reign of Chaos* ist nämlich der Untertitel des Hauptspiels und die Erweiterung heißt *The Frozen Throne*. Natürlich wurde der Redakteur hart bestraft: Anlässlich unseres Firmen-Sommerfestes legten wir Tonnen von Fleisch auf unseren Grill (Fleisch auf den Grill, verstehen Sie? Was für ein wahnsinnig origineller Wortwitz, hahaha!), und zwar nur Schwein! Hella von Sinnen war dabei selbstverständlich nackt. Oben drauf packten wir den ebenfalls entblätterten Wolfgang Fischer. So viel zum Thema Sandwich. Die Feuerwehr musste Herrn Grill später übrigens mit Tapetenlöser und Spachtel vom Boden kratzen.	Stefan Schädel, Michael Fröschl, Patrick Kirst
Alexander Wenzel	Unser Praktikant war zu dämlich, die Hotspot-Taste im Adventure *Edna bricht aus* zu finden, weshalb er für die mutmaßlich fehlende Funktion drei Prozent von der Spielspaßwertung abzog. Grobes Foul! Na jaaa, die Leertaste ist im Vergleich zu den anderen aber auch winzig, die kann man schon mal übersehen, was? Rechts finden Sie jedenfalls den berichtigten Teil des Wertungskastens, zum Ausschneiden und überkleben. Wenzel indes musste selbstverständlich büßen: Er war beim Firmen-Sommerfest fürs Marinieren zuständig und musste Hella von Sinnen und Wolfgang Fischer mit einer würzenden Flüssigkeit bestreichen. Natürlich per Zunge, damit es ihm ewig im Gedächtnis bleibt. Leckerschmecker.	Claas Paletta.



SPIELSPASSWERTUNG:	100 %
Manchmal langwierige Dialoge	-10 %
Veraltete Grafik	- 7 %
Story teilweise sehr kindisch	- 6 %
Lange Speicher- und Ladezeiten	- 2 %
=	75 %

GUT
Nettes Adventure, das die guten, alten Tage mit VGA-Grafik in Erinnerung ruft

75 % EINZELSPIELER

PC ACTION CRYSIS

MANN! ICH WÜNSCHTE, DIESEN NANOANZUG WÜRDE ES, IN BEZUG AUF DIE UNSICHTBARKEIT, IRGENDWO ZU KAUFEN GEBEN...

JA KLAR! DU VOYEURISTISCHES FERKEL!

NEE... NICHT FÜR MICH...

...SONDERN FÜR KOLLEGE FISCHER UND...

...SEINEN WIDERLICHEN ANBLICK...

PPPFFFF

mARTin

mARTin-artmonkey@web.de

TRENNUNGSGRUND

Fühle mich dazu gezwungen, an euch zu schreiben, da Joachim Hesse auf eurer „PC ACTION kocht"-DVD bei der alternativen Tonspur dazu aufgerufen hat, an euch zu schreiben, wenn man sie sich anhört. Grund dafür ist: Is' goil! ^^ [...] Übrigens, danke auch für den DVD-Aufdruck „Der Kochkurs für Singles und solche, die's werden wollen". Meine Freundin und ich haben uns ungefähr eine Woche, nachdem ich die DVD bekommen habe, getrennt ... da war die DVD bestimmt mit dran beteiligt! [...]

LUTZ EICHENAUER, PER E-MAIL

Prima, dass wir deiner Freundin helfen konnten.

POSTER-FRAGE



Vielen Dank für das geile Poster-Special! Das kam mir gerade recht, um die Wartezeit auf das nächste PC ACTION-Heft zu verkürzen. Aber wer kam auf die glorreiche Idee, Call of Duty 4 und Crysis auf dasselbe Poster zu drucken? Sollen Shooter-Fans damit gezwungen werden, endgültig für das eine und gegen das andere Spiel Position zu beziehen? Was machen Leute, die beide mögen (wie ich)? Zwei Hefte kaufen? [...]

ALEXANDER BREHM, PER E-MAIL

Na also, biste ja doch von selbst auf die richtige Lösung gekommen.

KURZ UND BÜNDIG

Hey Harald, [...]

Bei AOL gibt's jetzt kostenlos E-Mail für alle! Was es sonst noch umsonst bei AOL gibt, finden Sie hier heraus: AOL.de.

TIM WEBER, PER E-MAIL

Altes chinesisches Sprichwort: Wenn die Welbung am Ende des Leselbliefs das Intelessanteste ist, sollte del Velfassel sich Gedanken machen.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

[...[Auf Seite 59 [Ausgabe 8/2008/Anm. d. Red.] *ist die schwangere Waldtraut* [Kosename für Joachim Hesse] *einem ganz neuen Phänomen auf die Spur gekommen. Zitat: „In einem Schlagloch spiegelt sich eine Pfütze." Aha! Wieder nichts gelernt. Wie hießen noch mal die Drogen, die euer Wookiee mit dem After inhaliert? Jedoch bleibt keine Zeit zum Sinnieren, denn auf der nächsten Seite folgt sogleich ein weiterer Fehlgriff. Im Interview, rechte Spalte: „ ... versucht Harlan, Wade aufzuhalten, der Almas befreien will." Es gibt aber nur eine Alma! [...]*

JÖRG SCHULZE, PER E-MAIL

Als Mitgründer des Mutter-Teresa-Vereins Olpe-Unterneger 1998 e.V. ist es unser Ziel, jeden Monat eine gute Tat zu vollbringen. Wir haben diesen Leserbrief aus Samaritertum veröffentlicht, weil Haarspalter wie Herr Schulze sehr einsam sind und auch mal eine Freude haben sollen. Wenn wir aber schon beim Klugscheißen sind, lieber Jörg: Ein After kann natürlich nicht wirklich etwas inhalieren. Da liegt bei sogenannten Arschgesichtern oft ein Denkfehler vor, weil diese vielleicht GLAUBEN, sie seien in der Lage, mit dem Hintern zu atmen. Anders formuliert: Das, was du bei dir für eine große Hämorride hältst, ist deine Nase.

ZU VERKAUFEN

Hallo, mein Name ist Toralf Allwardt. Ich lese die PC ACTION seit zehn Jahren und habe in dieser Zeit sehr viele Ausgaben mit dem jeweiligen Datenträger gesammelt. [...] Da ich jetzt umziehe, werde ich diese Zeitschriften wegwerfen und wollte vorher Fragen, ob IHR vielleicht Interesse an einigen Exemplaren habt und/oder den Daten-CDs.

TORALF ALLWARDT, PER E-MAIL

Ein Leser, dessen Name aus einem drittklassigen Wikinger-Porno zu stammen scheint, versucht, uns unsere eigenen Hefte zu verkaufen. Wo ist die versteckte Kamera?

BUNT FÜRS LEBEN

Hallo zusammen, ich habe das Spiel Starship Troopers installiert, alles läuft super, aber wenn ich ins Spiel reingehe, sehe ich nur bunte Balken. [...]

MARC DENNIS REIFF, PER E-MAIL

Und genau aus diesem Grund, verehrte Leser, sollten Sie die Finger von südamerikanischen Pilzen lassen.

CARE-PAKET



»Aufwendig: Trüffelschweintraining.«

Ich schicke euch mal was zum Essen, ihr habt da so zwei Leute, die dem Rest anscheinend nicht viel übrig lassen. Mich würde nur interessieren, ob Fischer und Brehme die Tüten auch mal aufmachen, bevor sie den Inhalt wegatmen.

MARTIN KRIKS, REPPENSTEDT

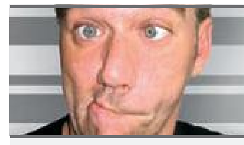
Nein.

FALSCHER ANSATZ

Joho, ich wollte euch mal loben für eure Zeitschrift! Zwar gibt es bessere [...]

PATRICK EISMANN, BREMEN

Gut, dass wir deine Adresse haben, Bürschchen.



TROTTEL DES MONATS

[...] In Ausgabe 8/2008 hat irgendwer (ich tippe auf dich, Harald!) in „Die 100 besten Computerspiele der Welt" Mist gebaut. Bei Platz 67, „Tom Clancy's Splinter Cell", schreibt ihr, dass Tom Clancy einen Bestseller namens „Rainbow Six" verfasst haben soll. Ich bin ein großer Fan von Clancy und habe fast alle Bücher. Leider kenne ich kein „Rainbow Six" von ihm, denn der Roman heißt „Operation Rainbow"! Außerdem gibt es von „Jagd auf Roter Oktober" keine Spiele-Umsetzung, wie ihr behauptet. [...]

TORSTEN HAHN, PER E-MAIL

„Wenn man keine Ahnung hat: einfach mal Fresse halten", sagte schon der bekannte deutsche Philosoph Dieter Nuhr. Er konnte ja nicht damit rechnen, dass manche Menschen geistig derart minderbemittelt sind, dass sie nicht mal eine Ahnung haben, dass sie keine Ahnung haben. Der englische Originaltitel von *Operation Rainbow* lautet jedenfalls *Rainbow Six*, und *Jagd auf Roter Oktober* erschien Ende der Achtzigerjahre unter anderem für den C64, Apple 2 und für den PC. Peinlicher Auftritt, Torsten, du greatest Tom-Clancy-Fan of the Universe.

Harald, du geile Sau, da stehst du diesen Monat schon am Pranger und bewirbst dich gleich noch ma' für die nächste Ausgabe! Warum? Ganz einfach, in deiner Review des Films Zombie Strippers auf Seite 105 redest du von 7,7 Boobs per hour, nur um im selben Satz von acht Titten pro Minute zu faseln. Englisch ist wohl nicht deine Stärke, da hour „Stunde" bedeutet.

DOMINIK DOSCH, PER E-MAIL

Und noch einer, der auf dicke Eier macht, obwohl ihm dieses Jahr eventuell gerade mal das erste Sackhaar wächst. Dominik! Da steht nichts von acht Möpsen pro Minute, sondern „alle acht Minuten ein Paar Möpse". Das ist ein Unterschied! Jetzt bitte noch mal lesen, drüber nachdenken und dann EVENTUELL merken, dass eine 1 mit Stern nicht immer gut ist – wenn es sich um den eigenen IQ-Wert handelt nämlich.

Wer auch immer den kurzen Beitrag zu The Secret of Monkey Island auf Seite 46 der aktuellen Ausgabe PC ACTION 8/2008 geschrieben hat: Er hat wohl zu viel Grog gebechert, bevor er die paar Zeilen verfasst hat. Die Antwort auf „Du kämpfst wie ein dummer Bauer!" lautet natürlich NICHT „Alta, dei Mudder kämpft wie dummer Bauer!" (da kommt wohl eher die Ghettovergangenheit des gequälten Redakteurs durch). Die Kombination lautet korrekt: „Du kämpfst wie ein dummer Bauer." „Wie passend. Du kämpfst wie eine Kuh." [...]

HENRY VON DER BURG, PER E-MAIL

Ja hat denn diesen Monat die Intelligenz-Amöben-Leseschwäche-Gruppe der Behindertenwerkstatt Deppenhausen Freigang? In besagtem Artikel stand: „Wer [...] den Satz ‚Du kämpfst wie ein dummer Bauer' mit ‚Alta, dei Mudder kämpft wie dummer Bauer' kontert, hat eindeutig keine Ahnung vom König der witzigen Grafikadventures." Lieber Henry von und zu Professor Dr. Klugschiss, hier die Nummer des Alfa-Telefon Münster: 0251/533344.

[...] Auf Seite 105 der Ausgabe 8/2008 behauptet Fränkel, dass die Stripperin gleich Billardkugeln aus ihrer Mumu knallt. Dabei kann doch sogar Blumenthals Freundin (und die hat immerhin keine Augen im Kopf, oder besser gesagt auf der Handfläche) sehen, dass auf dem Bild eindeutig Golfbälle sind. [...]

JOHANNES BRANDT, PER E-MAIL

Is' klar, einfach mal auf Verdacht die Klappe aufreißen – weil in dir als Klassenschlechtester der Sonderschule ausnahmsweise das Gefühl aufkam, endlich auch mal was zu wissen und du deshalb deine erste Erektion gekriegt hast. Korrekt, lieber Johannes, auf dem Foto sind Golfbälle. Die Stripperin verballert in der Szene aber ebenso Billardkugeln, die man auf dem Bild nicht sieht. Vielleicht wäre es hilfreich gewesen, den Film zu kennen, ehe man eine dicke Lippe riskiert? Ist nur so 'ne Überlegung!

PREIS HER!

Hallo! Bin PCA-Abonnent, fast 40 und habe die alternative Tonspur auf eurer „PCA kocht"-DVD komplett genossen. Bekomme ich einen Preis? [...]

C. BECKERT, PER E-MAIL

Logisch! Das macht 5 Euro.

PREIS HER! (2)

Betreff: Ausgabe 8/2009. Servus! Ihr habt auf Seite 33 unter dem Bild 'ne Frage. Und zwar: Erkennen Sie alle Charaktere? Meine Antwort wäre nein. Ich muss doch was gewonnen haben, oder?

SERGEJ SCHULZ, LANDSHUT

Fast! Leider hatten wir mehrere richtige Einsendungen, mussten losen, und ein anderer Leser gewann den Lamborghini Murciélago.

KLEIN TORBEN SAGT ...

Ich bin ein gewalt verherrlichender Gymnasiast der es liebt Zombies zu töten. Aber keine Sorge, ich bin kein Phsychopat der es liebt auch Menschen umzubringen (muhahahahahah).J Könntet ihr mir möglicherweise sagen ob es demnächst mal neue, grafisch sehr hübsche, Zombie spiele gibt? Allerdings mag ich keine Spiele wo man in dunklen Räumen oder Gängen rumläuft und hinter jeder Ecke ein blutrünstiger(J) Zombie steht. (Z.B. bei Doom 3) ach übrigens ich bin erst 12

TORBEN NICOLAS BERG, PER E-MAIL

Oh. Wir dachten acht.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Nina
BERUF: Schülerin
ALTER: 17 Jahre
E-MAIL: 08/15_Nina@terrorkrümel666.cn
LIEBLINGSGENRE: Action, Rollenspiele
LIEBLINGSSPIELE: Die *GTA*- und die *Final Fantasy*-Reihe
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit wann ich spiele: Seit ich acht Jahre bin, liefere ich mir hitzige Duelle mit meiner Cousine auf dem SNES. Danach kamen das Nintendo 64, dann die Playstation 2 und dann der PC mit *GTA*.
STATEMENT: Zurzeit bin ich keine große Zockerin, aber mein Freund trieb mich dazu, mich hier anzumelden ... ach Harald? Du und er müssen unbedingt mal einen trinken geh'n ;D

ANM. D. RED.: Da freut er sich aber, der Harald! Er steckt gerade volle knörre in der Mittlebenskrise, gern Midlife Crisis genannt, ist chronischer Single, kriegt eine Mail von einer jungen hübschen Frau, die sogar ein Foto mitschickt, und dann soll er mit deren FREUND einen trinken gehen. Mit dem FREUND! 'NEM TYPEN! Na super. Ganz großes Kino. Davon hat er immer schon mal geträumt, der Harald.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.



KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD für nur € 10,50!

JETZT ZUGREIFEN UND:

- KOSTENLOSES GESCHENK ABGREIFEN!
- VERSANDKOSTENFREI!
- 3 AUSGABEN MIT ÜBER 33 % RABATT SICHERN!
- ANGEBOT NUR SOLANGE VORRAT REICHT!





PC ACTION kocht: Volume 1 – Das erste Jahr

Ein volles Dutzend leckerer Gerichte auf dieser DVD beweisen, dass in jedem Menschen ein Koch schlummert. Während unterhaltsamer 147 Minuten lernt selbst der größte Kochtopfversager, wie man seinen Lieben ein schmackhaftes Henkersmal zubereitet. Kochen bis der Notarzt kommt – von Quark Wars bis Chili Diablo! Wir wollen ja nicht angeben, aber die 27 Minuten Bonusmaterial würden selbst Wladimir Klitschko umhauen.

PRÄMIEN-Nr.: 003449



USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB

Einfach nur klicken und ziehen – und schon sind alle gewünschten Dateien auf dem DataTraveler-USB-Stick abgelegt: Berichte, Bilder, Tabellen oder andere wichtige Dokumente. Der DataTraveler lässt sich an praktisch jedem Gerät mit USB-Schnittstelle einsetzen und ist damit selbst zur Datenübertragung vom Macintosh auf den PC und umgekehrt geeignet.
Lieferung solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-Nr.: 003362

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.



Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ❒ PC ACTION KOCHT DVD (Art.-Nr.: 003449)
- ❒ USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB (Art.-Nr.: 003362)

(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 19

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



»Bahnbrechende Innovation: Logo-Shirts mit 3D-Effekt.«

Geballte Weiblichkeit bei der GC 2007: die Computec-Mädels mit PC ACTION-Schönheit Carolin Keil (vordere Reihe, Mitte).

EXKLUSIV FÜR ABONNENTEN:
VIP-LOUNGE
GAMES CONVENTION!

Mit dieser Zugangsbescheinigung erhaltet ihr exklusiven Zugang zu unserer Lounge in Halle 5, Stand F24. Wir stehen euch für Fragen, Autogramme und gemeinsame Fotos zur Verfügung.

TreffT uns auf der Games Convention!
Lernt uns persönlich kennen!

Welche Redaktion wann in der VIP-Lounge anzutreffen ist, erfahrt ihr immer aktuell unter: www.gamesvote.de/gc

PC ACTION · buffed.de · Hardware · GAMES AKTUELL · play³ · XBOX 360 · N-ZONE

Abonnenten erhalten mit dieser Ausgabe das Ticket zu den VIP-Räumen.

PC ACTION AUF DER GAMES CONVENTION 2008

Damenwahlpflicht

Selbst wenn Sie mit Zocken nichts am Hut haben, lohnt sich ein Besuch beim PC ACTION-Stand bei der Games Convention 2008.

Dass sich die Redakteure des wohl abgedrehtesten Spiele-Magazins überhaupt ständig mit den schärfsten Vertreterinnen des weiblichen Geschlechts umgeben, ist ja nichts Neues. Während der Games Convention 2008 kommen allerdings auch Sie in ebendiesen Genuss: Oberwookiee Hesse, Pranger-King Wollner und Quoten-Ösi Grill rufen nämlich zur großen Miss-Wahl auf und küren die hübschesten Mädels unter der Sonne, zu sehen bei den fabulösen Bühnenshows am 21., 22. und 23. August von 13 bis 14 Uhr. Natürlich wartet auch jede Menge Spaß und Action auf Sie – bei der ultimativen Community-Party der beiden Online-Psychos Gürnth und Ciszlabertvielkackinski. Und das Allerbeste: Die Megafete steigt gleich ganze vier Mal. Täglich von 21. bis 24. August rocken Chris und Lukasz die Menge!

VIP-AREA

Und das war immer noch nicht alles! Für PC ACTION-Abonnenten steht nämlich neben Frauen, Partys und Spielen auch die exklusive VIP-Lounge auf dem Programm, bei der Sie die gottgleichen Schreiberlinge aus Fürth höchstpersönlich live und in Farbe kennenlernen, mit idiotischen Fragen löchern und über Gott, die Welt und Silikonimplantate fachsimpeln dürfen. Abonnenten dieser höchst lesenswerten Fachpublikation erhalten mit dieser Ausgabe ein VIP-Ticket. Gut aufheben, das Teil ist Ihr Schlüssel zum Glück! Kurzentschlossene können zudem direkt auf der Games Convention ein Abo abschließen und sich so ebenfalls Eintritt zu den heiligen VIP-Hallen verschaffen. Also, planen Sie schon mal Ihren Trip nach Leipzig: Wir erwarten Sie in Halle 5, Stand F24.

Michael Grill

Info: www.gc-germany.de



»Sechs gute Gründe, zur GC zu kommen.«

Nicht nur am PC ACTION-Stand gab es 2007 hübsche Mädels zu sehen.

Im vergangenen Jahr brachte die Bühnenshow der PC ACTION-Crew die Menge zum Kochen.

So sieht's aus!

Die PC ACTION-Redaktion kürt bei der Games Convention 2008 die hübschesten Zockerweibchen unter der Sonne. Nachdem wir bis dahin allerdings noch gut einen Monat totschlagen müssen, versorgen wir Sie in der Zwischenzeit mit den zehn schärfsten Spielerinnen der Online-Plattform buffed.de – gewählt von absoluten Spezialisten: uns. Und bevor die Frage kommt: Nein, wir verraten die Telefonnummern nicht. Die brauchen wir selber.

10



Nick: Ikku
Name: Daniela
Alter: 24
Wohnort: Schwandorf
Charakter: Blutelfen-Hexenmeisterin
Warum gerade diese Klasse:
Weil mich alles unter 9.000 Schadenspunkten kalt lässt. :p Außerdem könnte ich mir im Schlachtzug keine andere Klasse für mich vorstellen!
Wenn ich nicht gerade online zocke, dann …
… schlafe ich! Nein, ich lese gerne und viel, versuche mich sportlich zu betätigen und hin und wieder nähe ich auch was.
Das würde ich der Welt gerne mitteilen:
World of Warcraft ist verdammt noch mal ein Spiel – und keine Singlebörse! ;)

9



Nick: Minkah
Name: Melanie
Alter: 19
Wohnort: Kirchberg/Raab (AUT)
Charakter: Blutelfen-Magierin
Warum gerade diese Klasse:
Der Magier ist einfach eine nette Zauber-Klasse: viel Schaden, Portale, Wasser machen … Die Klasse ist einfach nur geil!
Wenn ich nicht gerade online zocke, dann …
… verbringe ich die Zeit in der Arbeit oder an der frischen Luft, am liebsten mit meinen Freunden im Schwimmbad. Oder ich gehe shoppen!
Das würde ich der Welt gerne mitteilen:
Man sollte jede Minute des Lebens genießen. Es kann nämlich schneller vorbei sein, als man glauben mag.

8



Nick: Viona
Name: Corina
Alter: 19
Wohnort: Bayreuth
Charakter: Menschen-Magierin
Warum gerade diese Klasse:
Mein Freund, der mich auch auf das Spiel gebracht hat, meinte, dass diese Klasse am besten zu mir passt. Und na ja, jetzt spiel ich also eine Magierin.
Wenn ich nicht gerade online zocke, dann …
… gehe ich shoppen, zum Ballett, treffe mich mit Freundinnen oder telefoniere mit ihnen oder bin einfach auf der Arbeit.
Das würde ich der Welt gerne mitteilen:
Nicht immer gleich so negativ sein und öfter mal das Positive im Leben sehen!

7



Nick: Deanne
Name: Christina
Alter: 22
Wohnort: Duisburg
Charakter: Blutelfen-Hexenmeisterin
Warum gerade diese Klasse:
Den Hexenmeister mag ich wegen seiner vielseitigen, flexiblen Fähigkeiten, sowohl als Unterstützer als auch wegen seiner offensiven Talente.
Wenn ich nicht gerade online zocke, dann …
… investiere ich Zeit in mein Lehramtsstudium, widme mich der *Final Fantasy*-Reihe oder diversen *Zelda*-Teilen und höre Musik.
Das würde ich der Welt gerne mitteilen:
Dass das Klischee des brillentragenden, männlichen Online-Nerds mit dieser Aktion sehr charmant widerlegt wurde!

6



Nick: Xelyna
Name: Vanessa
Alter: 19
Wohnort: München
Charakter: Untoten-Hexenmeisterin
Warum gerade diese Klasse:
Weil ich unbedingt eine Magieklasse spielen wollte und der Magier leider nun mal keinen kleinen, süßen Wichtel hat.
Wenn ich nicht gerade online zocke, dann …
… gehe ich meinen Mitmenschen auf die Nerven, beschalle meine Nachbarn mit guter Musik, suche mir ein gutes Buch und ein sonniges Fleckchen an der frischen Luft oder treibe meine Telefonrechnung in die Höhe.
Das würde ich der Welt gerne mitteilen:
„Gnom süß-sauer" schmeckt fast wie Hühnchen.

5



Nick: GummiZau
Name: Sarah
Alter: 19
Wohnort: Stralsund
Charakter: Blutelfen-Paladina
Warum gerade diese Klasse:
Ich spiele den Paladin gern, da er aufgrund seiner Heilfähigkeiten und Wiederbelebungen sehr gefragt für Gruppen ist. Außerdem können seine Auren und Segnungen sehr hilfreich für andere Spieler sein. Die Klasse macht mir einfach Spaß!
Wenn ich nicht gerade online zocke, dann …
… bin ich arbeiten, essen, schlafen oder Freunde treffen!
Das würde ich der Welt gerne mitteilen:
FÜR DIE HORDE!!!
Und Mädels, setzt euch an die Rechner und fangt endlich an zu spielen!

4



Nick: Cinderella89
Name: Wolfgangia
Alter: 54
Wohnort: Fürth
Charakter: Nachtelfen-Priesterin
Warum gerade diese Klasse:
Weil ich Nachtelfis einfach süß finde ;) Außerdem kümmere ich mich gerne um andere Gruppenmitglieder und kann so auch virtuell meine Menschlichkeit voll ausleben.
Wenn ich nicht gerade online zocke, dann …
… esse ich Schweinebraten. Oder Schnitzel. Oder Bratwurst. Oder Eisbein. Oder Pudding. Oder Schokolade. Oder Rippchen. Oder Burger. Oder Nüsse. Oder halbe Rinder. Oder Minzblättchen. Oder Spanferkel. Oder Hinterschinken.
Das würde ich der Welt gerne mitteilen:
Ich bin nicht dick, ich hab nur ein Hormonproblem. Und schwere Knochen.

3



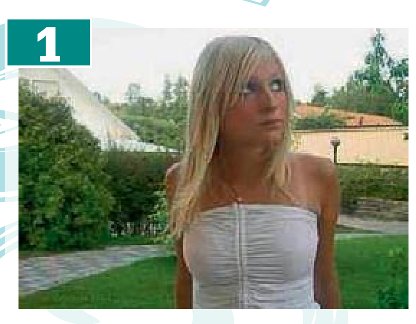
Nick: Tunovia
Name: Katharina
Alter: 21
Wohnort: Lüdenscheid
Charakter: Menschen-Paladina
Warum gerade diese Klasse:
Eine Heiler-Klasse, die nicht nach einem Schlag tot umfällt. Das ist doch das Beste, was es überhaupt gibt!
Wenn ich nicht gerade online zocke, dann …
… bin ich unterwegs mit meinen Freunden, liege faul in der Sonne, lese gute Bücher, gehe feiern oder treibe sonst irgendwas, was mir gerade einfällt und Spaß macht!
Das würde ich der Welt gerne mitteilen:
Man sollte alles mit in Maßen genießen. Sogar *World of Warcraft*!

2

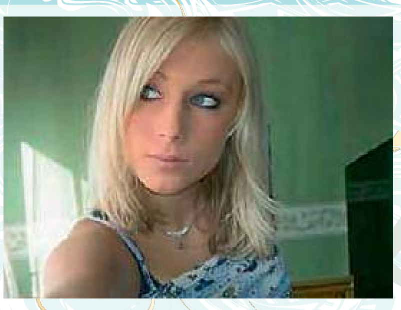


Nick: Xaelle
Name: Fenja
Alter: 20
Wohnort: Koblenz
Charakter: Draenei-Kriegerin
Warum gerade diese Klasse:
Na ja, ich stehe ganz einfach gerne an vorderster Front und lasse dort meine Muskeln spielen!
Wenn ich nicht gerade online zocke, dann …
… zeichne ich für mein Leben gern! Und sonst vertreibe ich mir die Zeit mit meiner riesigen Manga- und Anime-Sammlung und schaue DVDs (am liebsten Splatter- oder Horrorstreifen).
Das würde ich der Welt gerne mitteilen:
Wer auf dem Klo sitzt, sollte nicht mit der Rolle werfen …

1







INTERVIEW

„ES FREUT MICH SEHR, DASS ICH ES AUF PLATZ 1 GESCHAFFT HABE!"

Nick:	SKHAeffchen
Name:	Vanessa
Alter:	22
Wohnort:	Erfurt
Charakter:	Untoten-Hexenmeisterin

PC ACTION Glückwunsch zu deinem grandiosen Sieg bei der PC ACTION-Wahl. Wie fühlt man sich, wenn man eigentlich alles im Leben erreicht hat?
Vanessa: Mich freut es natürlich sehr, dass ich es auf Platz 1 eures Votings geschafft habe, doch nixdestotrotz hab ich noch lange nicht alles in meinem Leben erreicht. Es ist zwar sehr schön, es wegen seines Aussehens in ein Spielemagazin zu schaffen, aber dass das der Sinn des Lebens sein soll, glaub ich nicht ganz. [...] (Anm. d. Red.: Wir schon!)

PC ACTION Ein Mädel, das aussieht wie du, sollte sich nicht hinter einem Pixel-Charakter verstecken! Wie bist du zum Zocken gekommen und was ist dein Lieblingsspiel?
Vanessa: So wirklich verstecken kann man das ja nicht nennen. Klar, man hat im Internet eine gewisse Anonymität, aber deswegen muss man sich doch nicht hinter einer Spielfigur verstecken. Man kann doch auch in einem Spiel zeigen, was in einem steckt, und damit auch einen gewissen Ehrgeiz in sich entdecken, den man sicher auch gut im richtigen Leben gebrauchen kann. [...] Angefangen hab ich mit dem Account von meiner Freundin und spielte halt nur ab und zu. Nach nicht allzu langer Zeit entschloss ich mich, das Spiel mal auf meinem PC zu installieren. [...] So traf ich mich mit meiner Freundin online und wir konnten via Teamspeak oder Skype immer noch über all die ganzen Dinge quatschen, die wir sonst auch beredeten. [...]

PC ACTION Welchen Charakter spielst du und warum?
Vanessa: Damals fing ich mit einer Untoten-Hexenmeisterin an. Die Wahl der Fraktion war damals keine Frage für mich, da meine Freundin aufseiten der Horde spielte und ich ja mit ihr zocken wollte. [...] Mittlerweile bin ich mit meiner damaligen Wahl recht zufrieden und streife immer noch mit meiner Hexe herum.

PC ACTION Wie bist du eigentlich auf den Namen Aeffchen gekommen und wofür steht das SKH?
Vanessa: Ich muss ehrlich gestehen, dass ich damals mit Computern nicht viel am Hut hatte und mir alles von einem Freund habe einrichten lassen. Daher auch dieser Name. Es war eigentlich sein Nick und auch sein Clan-Tag. Nur wurde der Nick zunächst nicht angenommen und da hat er einfach den Clan-Tag SKH drangezaubert. [...] Ich hab zwar schon einmal versucht, das zu ändern. Doch entweder bin ich zu doof dafür oder es geht wirklich nicht.

PC ACTION Zockst du auch Spiele anderer Genres wie Shooter oder Actionspiele?
Vanessa: Wenn ich mal Zeit zwischen Arbeit, Freunden und ab und an *WoW* finde, dann spiel ich auch gern mal Shooter oder Rennspiele. Bei Shootern bevorzuge ich *Counter-Strike Source*, da man dort auch ein gewisses Teamplay entwickeln, aber auch einfach mal vom normalen Alltag abschalten kann. Rennspiele machen mir auch hin und wieder Spaß. [...]

PC ACTION Angenommen, du wärst Chefin eines großen Spiele-Entwicklers: In welches Spiel würdest du deine Millionen reinbuttern?
Vanessa: Ich denke da an ein MMPORG. Hab mir da auch schon ein paar Gedanken gemacht. Vieleicht so wie *WoW*, aber mehr auf die Handlung fixiert. Das ewige Questen und Mobs-Töten ist auf Dauer doch recht eintönig. [...]

VORSCHAU

»In diesem Spiel ist der Wurm drin!«

Marcus Fenix, der Held der Serie, geht beim Kampf gegen ein riesiges Locust-Wurm-Monster hinter dessen Schwanz in Deckung.

GEARS OF WAR 2

Sichere Schlachtbank

Ein Locust-Soldat mit Sturmgewehr.

Zehn Psychopathen. Zehn Kettensägen. Und Sie sind mittendrin. Willkommen beim Mehrspielerteil von *Gears of War 2*!

ACTION | Beim Anblick der testosterongeladenen Vorschauvideos zu *Gears of War 2* wären wohl selbst DSDS-Etwas Lorenzo wieder Klöten gewachsen. Die neuen Infos zum Mehrspielerpart setzen sogar noch einen drauf. Demnach dürfen sich im Nachfolger der hierzulande indizierten Blutorgie bis zu zehn Spieler auf einem Dutzend neuer Karten gegenseitig virtuell in Stücke sägen oder den virtuellen Pixel-Schädel wegblasen. Ebenfalls neu: Sie können gegnerische Kämpfer in die Mangel nehmen und als Schutzschild verwenden. Es wird sogar einen eigenen „Capture the Flag"-Modus geben, bei dem Spieler als Flagge fungieren. Epic arbeitet auch an der Optimierung des Netzwerkcodes, um für alle Zocker faire Voraussetzungen zu schaffen. Wann und vor allem ob das Spiel für PC erscheint, ist noch nicht klar. Wir senden schon mal ein paar Stoßgebete nach oben. Michael Grill

Info: www.gearsofwar.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE WÄRMT SEIN HERZ AN DER MEDIENKOMPETENZ DER AMTIERENDEN BUNDESREGIERUNG



So könnte eine Spielepackung im Jahr 2010 aussehen.

Die ewige Jugend-Debatte

Falls Sie sich über die 225 Quadratkilometer großen USK- und FSK-Logos auf dem Cover unserer Zeitschrift gewundert haben: Das ist nicht auf unserem Mist gewachsen, sondern entspricht den neuen gesetzlichen Vorgaben, mit denen unsere Regierungskoalition, angeführt von Übermutter und CDU-Familienministerin Ursula Gertrud von der Leyen, unsere deutsche Jugend vor der Welt schützen will. Nachdem der Antrag, wie wir aus gewöhnlich schlecht informierten Quellen erfahren haben, alle Minderjährigen bis 45 in Wattebäusche zu packen, nicht durchkam, beschränkte man sich auf diese überdimensionalen Altersfreigabe-Plaketten. Glückwunsch, Trude, wir sind begeistert! Diese Maßnahme wird den Jugendschutz revolutionieren und nachhaltig auf das seelische Wohl der deutschen Jugend Einfluss nehmen. Das große Abzeichen gilt in Österreich bereits als Ersatz für die Autobahnmaut-Plakette und wird endlich bei all den Kassiererinnen Gewissensbisse verursachen, wenn sie *GTA* an 17,5-Jährige verkaufen, und die Zeitschriftendrücker in Selbstzweifel stürzen, wenn sie auf dem Schulhof ihren Magazin-Stoff verticken. Und hübsch sind die Logos ja auch noch, eine Zierde für jedes Objekt. Ich habe sogar schon überlegt, mir ein Altersfreigabe-Zeichen auf die Stirn tätowieren zu lassen, habe mich aber bisher noch nicht auf meine Jugendverträglichkeit prüfen lassen. Andererseits will ich natürlich ohnehin das volle Programm und in zwei Jahren kommen möglicherweise noch wie bei Zigarettenpackungen Warnhinweise auf Titelblättern dazu, um auch den Rest der Heftinformation zu verdecken. So etwas wie „Achtung, Ihre Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend warnt: Diese Zeitschrift verursacht Impotenz und Gehirntumore!" in 20-Punkt-Schrift. Das will ich mir keinesfalls entgehen lassen. Moment, da habe ich gerade noch eine brillante Idee: Wir sollten in Deutschland böse Spiele von vornherein verbieten. Ohne Prüfung. Einfach so, falls es uns nicht gefällt. Als Begründung geben wir einfach so etwas Schwammiges wie die Sachen seien „Gewalt beherrscht" und enthielten „besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt" an. Oh, Mist, das ist ja gerade schon als Gesetz verabschiedet worden. Hmmm, vielleicht kann man das noch ein wenig weiter fassen: Alle Spiele mit einer Grafikwertung von über 70 Prozent in der PC ACTION sind einfach zu realistisch und sollten nicht mehr in Kinderhände geraten? Damit wären wir ein Staatsorgan und würden gleichzeitig die Hemmschwelle ehemaliger DDR-Bürger senken, unser Magazin zu kaufen. Okay, okay, ich mache ja nur Spaß, wissen Sie doch. Das Ganze ist nur ein Scherz. Oder? Gott, bitte lass mich aus diesem Albtraum erwachen. Bitte!



Diese Illustration zeigt den Barbaren (eine der fünf spielbaren Charakterklassen in *Diablo 3*) in voller Montur.

»Ist ganz schön aufgestachelt: gehörnter Ehemann.«

AUF DVD
XL-VIDEO,
LÖSUNGEN

DIABLO 3

Zum Teufel mit dir!

Hier gehst du durch die Hölle!

Falls Sie die vergangenen elf Jahre auf dem Mond oder im Knast verbracht haben, wissen Sie wahrscheinlich gar nichts über die *Diablo*-Reihe. Macht nichts, wir stellen sie Ihnen kurz vor!

Diablo

1997 nahm alles seinen Lauf. Das pixelige, nur in 640 x 480 Bildpunkten Auflösung betretbare Fantasy-Dorf Tristram fiel in die Hände des Bösen. Als Krieger, Magier oder Jägerin kämpfte sich der Spieler durch 16 Ebenen eines unterirdischen Verlieses, um an dessen Ende den namensgebenden Widerling mit Morgenstern oder Ähnlichem am Steißbein zu kitzeln. Absoluter Kult!

Diablo: Hellfire

Ende 1997 erschien die Erweiterung *Hellfire*. Allerdings nicht von Blizzard, sondern von Sierra. Neu waren zwei Verliese mit je vier Ebenen, die Charakterklasse Mönch und die obligatorischen zusätzlichen Gegenstände und Monster. Und, ganz wichtig: Endlich konnte Ihr Charakter auch rennen, wenn auch nur im Startgebiet. Immerhin!

Diablo 2

Im Jahr 2000 fürchteten viele Menschen das Ende der Welt. Passiert ist aber nichts, im Gegenteil: *Diablo 2* kam heraus. Mit seinen vier Spielabschnitten, fünf Charakterklassen, raren und einzigartigen Gegenständen sorgt der Titel auch heute noch für schlaflose Nächte und Verlust sämtlicher sozialer Beziehungen. Wir finden es dennoch klasse!

»Neuer Trend: Freiluft-Modenschau.«

Eine Gruppe von Skeletten mit ihrem Anführer (unten rechts).

»Brandgefährlich: Seilhüpfen für Fortgeschrittene.«

Mit einem Rundschlag entledigt sich der Barbar der angreifenden Monster.

»Hoffentlich bekommen wir den Stuhl wieder vom Teppich.«

Eine Barbarin sieht sich in einem dunklen Gemäuer um.

Blizzard schickt Sie bald erneut zum Leibhaftigen. Wir verraten Ihnen, warum Sie sich auf diesen Höllentrip freuen können.

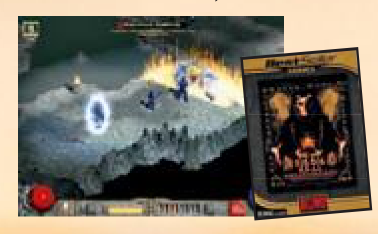
28. Juni 2008: Tausende von Spielern starren wie gebannt auf ihre Bildschirme. Viele trauen ihren Augen nicht. Einige sabbern, anderen steht der Schweiß auf der Stirn, manche sind sogar sexuell erregt. Grund für diese Dramatik ist das wohl heißeste Bild dieses Jahres – eines, das ohne nackte Haut auskommt und dennoch so viele Menschen bis an die Ohren mit Testosteron vollpumpt. Das Logo auf dem schwarzen Hintergrund der Blizzard-Webseite zeigt nämlich das Wort „Diablo". Helle Lichtspiegelungen dahinter bilden eine römische Drei. Im selben Augenblick kündigt Jay Wilson, Leitender Designer bei Blizzard, das Spiel auf der hauseigenen Messe World Wide Invitational an. Einen Veröffentlichungstermin nennt er nicht. Dennoch springen die PC ACTION-Redakteure im Kreis und machen dreifache Saltos, weil sie sich gegenseitig schon immer in die Hölle wünschten. In *Diablo 3* wird diese Sehnsucht zumindest virtuell Realität.

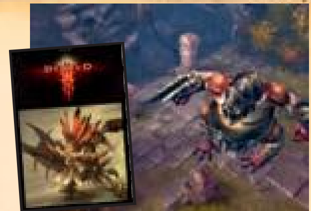
AUF LEBEN UND TOD

Wie vertraut und doch neu sich der dritte Teil des Action-Rollenspiels anfühlt, beschreiben wir Ihnen am besten anhand eines Spielabschnitts. Einem mehrstöckigen, nur von Kerzen und Fackeln schwach beleuchteten Verlies haucht ein leiser Wind Leben ein. Das Kerzenlicht flackert, die Vorhänge an einer Tür flattern auf und ab. Durch das vollständig dreidimensionale Gewölbe läuft in voller Montur ein Barbar. Der riesige Helm mit zwei Hörnern auf seinem Kopf, die mit Stacheln versehenen Schulterstücke und der dank eines Feuerzaubers brennende Zweihandhammer zeugen von seiner Bereitschaft, Unmengen von Gegnern die Schädeldecke zu spalten. Noch sind keine Widersacher in Sicht. Deshalb passiert der Krieger im Lauftempo die Tür zum nächsten Raum, klettert anschließend an einer Leiter ein Stockwerk tiefer und folgt einer engen Terrasse, die nach ein paar Dutzend Schritten in einer Brücke mündet. An deren anderem Ende taumeln vier Zombies herum – endlich Futter für den Barbaren! Doch bevor der Held zum Schlag ausholen kann, erschüttert ein tiefes und unglaublich lautes Gebrüll die Stille des Gewölbes – so als würde eine Horde betrunkener Russen gleichzeitig rülpsen. Die Erde zittert … und plötzlich fallen von oben riesige Steinbrocken herab. Sie verfehlen den Barbaren

Diablo 2: Lord of Destruction

Exakt ein Jahr nach dem Hauptspiel brachte Blizzard das Add-on *Lord of Destruction* an den Mann. Neu waren ein zusätzlicher Spielabschnitt, zwei Charakterklassen und ein fieser Endgegner, Diablos Bruder Baal. Auch optisch hat sich was getan: Endlich konnte man das Spiel in einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten starten. Heute wirkt's lächerlich, damals war's klasse!





Diablo 3

2008, 2009 oder 2010? Die Batterien in unserer Redaktionsglaskugel sind leer, weshalb wohl keiner außer Blizzard den Erscheinungstermin von *Diablo 3* vorhersagen kann. An dieser Stelle müssten noch detaillierte Infos zu dem Spiel stehen, die haben wir aber aus Platzgründen in diesem achtseitigen Artikel verstreut. Lesen Sie ihn also gefälligst!

Hilfe! Hilfe! Hiiiiilfe!

Nach der Ankündigung von *Diablo 3* daddeln schätzungsweise 17 Milliarden Spieler seine beiden Vorgänger. Genau zu diesen liefern wir Ihnen einen Haufen Tipps!

Weil auch Sie vermutlich voller Vorfreude *Diablo 1* oder *2* auf die Festplatte werfen, kramten wir in unserem Verlagskeller nach wertvollen Tipps herum. Wir fanden eine Menge: Waffen, Alkohol, eine nicht explodierte Bombe aus dem Zweiten Weltkrieg, Skelette von angeblich ins Ausland gezogenen Mitarbeitern, das Bernsteinzimmer und das Inselreich Atlantis. All das wollten wir Ihnen zeigen, beschlossen aber, nur die Dinge auf die DVD zu pressen, die mit dem Buchstaben D anfangen. Zum Beispiel Dösungen, Daktiken und Dipps zu *Diablo 1*, *Diablo: Hellfire*, *Diablo 2* und *Diablo 2: Lord of Destruction*. Außerdem haben wir eine Tigitalkamera gefunden – mit Nacktfotos unserer Praktikantinnen, die über Toppel-T-Brüste verfügen. Eine Dönerbude gab's auch, die passte aber nicht auf unsere DVD.

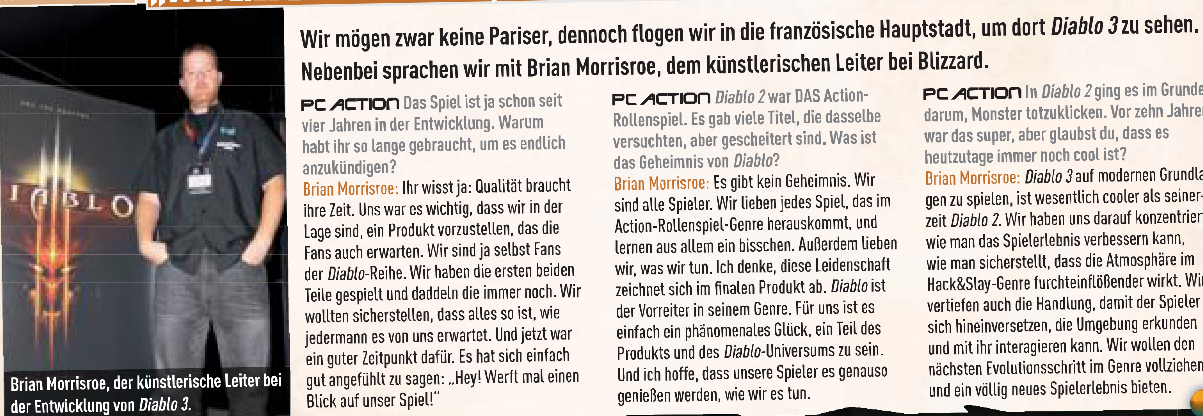
»Dicke Kinder werden auf dem Spielplatz oft ausgegrenzt.«

Das dicke Ungetüm in der linken oberen Ecke heißt „Siegebreaker Assault Beast" (zu Deutsch etwa „Belagerungs- und Zerstörungsbestie).

nur knapp, reißen aber ein Stück der Brücke nach unten ... Das Gebrüll verstummt. Der Held steht vor einem klaffenden Loch im Boden. Wie kommt er jetzt auf die andere Seite? Doch statt umzukehren und einen anderen Weg zu suchen, visiert der Krieger einen Zombie an und ... macht einen gewaltigen Sprung über den Graben! Noch in der Luft holt er mit seinem brennenden Hammer aus. Als er landet, prallen seine Füße auf dem Boden auf und die Waffe zeitgleich auf dem Kopf des Untoten. Die Wucht des Einschlags reißt den Widersacher in unförmige, blutige Fleischklumpen, die auf ihrem Flug durch den Raum den steinigen Boden volltropfen. Noch bevor die Körperteile zum Stillstand kommen, zischt der brennende Hammer von rechts nach links, erwischt dabei zwei weitere Zombies und schleudert ihre endgültig leblosen Körper auf das Geländer. Dem vierten Gegner ergeht es ähnlich. Der Barbar springt ihn ebenfalls an und drischt mit voller Kraft auf seinen Schädel ein. Wieder fliegen blutige Fleischklumpen durch die Gegend, aber das interessiert den Helden nicht. Er starrt vielmehr auf einen Sternentopas, einen Edelstein, den einer der Untoten bei seinem Ableben fallen ließ. Schöne Beute!

DAS BÖSE IST WIEDER DA

Doch was treibt den Helden überhaupt dazu, solch ein Massaker anzurichten? Der einstige Endgegner Diablo schmort doch seit jeher in der Hölle? Wir erinnern uns: Im ersten Teil bekam er kräftig auf die Nase, im zweiten Teil rotteten ihn die Spieler abermals aus. Seinen beiden Brüdern Mephisto und Baal (der erstmalig in der Erweiterung *Lord of Destruction* auftauchte) rissen die Morgensterne der Helden ebenfalls den After auf. In Teil 3, 20 virtuelle Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers, kehrt das Böse in die Fantasy-Welt Sanktuario zurück. Boah! Von dieser unwahrscheinlichen und überhaupt nicht vorhersehbaren Überraschung klappte unsere Kinnlade bis zur Bauchnabeltiefe herunter! ... Gut, vergessen wir die Hintergrundgeschichte, die war ja schließlich auch in den beiden Vorgängern etwa so tiefgründig wie in einem Porno. Beliebt sind derartige Filme trotzdem, weil sie gewisse Triebe ansprechen. Den Kaffee-davor-und-Zigarette-danach-Trieb zum Beispiel. Im Mittelpunkt der *Diablo*-Reihe jedoch steht der Jäger-und-Sammler-Trieb



INTERVIEW

„WIR LIEBEN JEDES SPIEL, DAS IM ACTION-ROLLENSPIEL-GENRE RAUSKOMMT."

Wir mögen zwar keine Pariser, dennoch flogen wir in die französische Hauptstadt, um dort *Diablo 3* zu sehen. Nebenbei sprachen wir mit Brian Morrisroe, dem künstlerischen Leiter bei Blizzard.

Brian Morrisroe, der künstlerische Leiter bei der Entwicklung von *Diablo 3.*

PC ACTION Das Spiel ist ja schon seit vier Jahren in der Entwicklung. Warum habt ihr so lange gebraucht, um es endlich anzukündigen?

Brian Morrisroe: Ihr wisst ja: Qualität braucht ihre Zeit. Uns war es wichtig, dass wir in der Lage sind, ein Produkt vorzustellen, das die Fans auch erwarten. Wir sind ja selbst Fans der *Diablo*-Reihe. Wir haben die ersten beiden Teile gespielt und daddeln die immer noch. Wir wollten sicherstellen, dass alles so ist, wie jedermann es von uns erwartet. Und jetzt war ein guter Zeitpunkt dafür. Es hat sich einfach gut angefühlt zu sagen: „Hey! Werft mal einen Blick auf unser Spiel!"

PC ACTION *Diablo 2* war DAS Action-Rollenspiel. Es gab viele Titel, die dasselbe versuchten, aber gescheitert sind. Was ist das Geheimnis von *Diablo*?

Brian Morrisroe: Es gibt kein Geheimnis. Wir sind alle Spieler. Wir lieben jedes Spiel, das im Action-Rollenspiel-Genre herauskommt, und lernen aus allem ein bisschen. Außerdem lieben wir, was wir tun. Ich denke, diese Leidenschaft zeichnet sich im finalen Produkt ab. *Diablo* ist der Vorreiter in seinem Genre. Für uns ist es einfach ein phänomenales Glück, ein Teil des Produkts und des *Diablo*-Universums zu sein. Und ich hoffe, dass unsere Spieler es genauso genießen werden, wie wir es tun.

PC ACTION In *Diablo 2* ging es im Grunde darum, Monster totzuklicken. Vor zehn Jahren war das super, aber glaubst du, dass es heutzutage immer noch cool ist?

Brian Morrisroe: *Diablo 3* auf modernen Grundlagen zu spielen, ist wesentlich cooler als seinerzeit *Diablo 2.* Wir haben uns darauf konzentriert, wie man das Spielerlebnis verbessern kann, wie man sicherstellt, dass die Atmosphäre im Hack&Slay-Genre furchteinflößender wirkt. Wir vertiefen auch die Handlung, damit der Spieler sich hineinversetzen, die Umgebung erkunden und mit ihr interagieren kann. Wir wollen den nächsten Evolutionsschritt im Genre vollziehen und ein völlig neues Spielerlebnis bieten.

»Gefährliche Touristenfalle: Chinesische Mauer.«

Auf einer Brücke gerät der Held sechs Ziegenmonstern in die Fänge. Zum Glück hat er seine Axt dabei.

»Der Terror in Nahost geht weiter: neue Kämpfe auf dem Balkon.«

Diese Kerle selbst sind schwach. Deshalb beschwören sie einen mächtigeren Feind.

Dieser Barbar spielt keine Luftgitarre, sondern probt einen neuen Angriff.

»Die Zuschauer sind schon nach Hause gegangen: Finale im Schattenboxen.«

– wie übrigens in den meisten Action-Rollenspielen. Ein anfangs schwacher Held (in der *Diablo*-Reihe gesteuert aus der Sicht von schräg oben mit der Maus) zieht im Alleingang gegen Horden von Monstern, metzelt sie nieder, sahnt dafür Erfahrungspunkte ab und steigt Stufe für Stufe auf. Mit jedem Aufstieg wird er kräftiger, erhält zum Beispiel mehr Stärke-, Geschicklichkeits- oder Lebenspunkte und langt bei den (ebenfalls immer stärker werdenden) Widersachern auch heftiger zu. Nebenbei lernt der Kerl neue Angriffe und Zaubersprüche, um die Feinde noch effektiver auszurotten. Perfektioniert wird die Monsterhatz durch Rüstungsgegenstände wie Helme, Brustplatten, Stiefel, Armschienen oder Gürtel und durch Waffen wie Schwerter, Hämmer, Äxte, Stäbe, Streitkolben und Unmengen von anderem Kram. Die bringen weitere Boni, wenn der Recke sie anlegt, etwa auf Schlagkraft oder Gesundheit. Und sie tragen häufig einen mehr oder minder lustigen Namen nach dem Schema „Fetter Hammer des blutigen Fressepolierens" oder „Strammer Kolben des Guten Morgens". Okay, in der Form treten die Gegenstände nicht auf, aber Sie verstehen jetzt hoffentlich, was wir meinen.

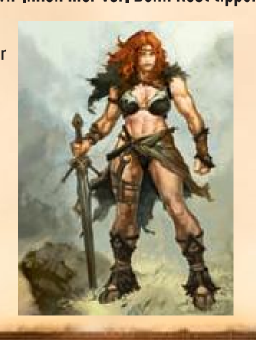
KLASSENKAMPF

Haben Sie im Vorgänger vielleicht als Magier, Mönch, Paladin oder Amazone das Übel an der Wurzel gepackt? Dann gibt es eine schlechte Nachricht für Sie: Ob es die eben genannten Klassen in *Diablo 3* gibt, halten die Entwickler noch geheim. Barbar und Hexendoktor schaffen es hingegen definitiv ins Spiel, mehr dazu lesen Sie im Extrakasten unter diesem Text. Insgesamt fünf Klassen sollen es werden, wahlweise steuern Sie einen Kerl durch die Gegend oder glotzen einem weiblichen Helden auf den Hintern. Und jetzt spekulieren wir mal ganz wild: Die jeweiligen Add-ons zu den Vorgängern brachten zusätzliche Charakterklassen ins Spiel – vermutlich wird es bei *Diablo 3* also nicht ewig bei fünf Klassen bleiben. Ach ja: Die Benutzeroberfläche des dritten Teils bleibt weitgehend der aus dem zweiten *Diablo* gleich. Links befindet sich eine kreisförmige Anzeige für die Gesundheit des Helden (rot), der Bubbel rechts ist es ebenfalls rund, allerdings blau – das Mana. Wo früher eine Leiste für die Tränke war, findet in *Diablo 3* die Fertigkeitenleiste

Hier kriegst du ein Paar verpasst!

Fünf Charakterklassen soll es in *Diablo 3* geben. Die bislang angekündigten, Barbar und Hexendoktor, stellen wir Ihnen hier vor. Beim Rest tippen wir auf Magier, Schütze, Mönch, Paladin, Druide, Amazone und Totenbeschwörer. Ja, bis fünf zählen war noch nie unsere Stärke!

Der Barbar ist nicht etwa der Lebensgefährte von Barbara, sondern im Prinzip ein reiner Krieger. Für gewöhnlich trägt er/sie schwere Rüstungen und setzt Nahkampfwaffen wie Schwerter, Hämmer, Äxte oder Kolben ein. Seine Spezialfähigkeiten (von uns frei übersetzt): Spalten (den Gegner in blutige Stücke zerreißen), Stampfattacke (ein Schlag auf den Boden, der die Feinde für kurze Zeit paralysiert), Sprungangriff (Widersacher anspringen), Erdbeben (Boden-Schlagwelle, die mehrere Feinde nacheinander trifft) und Wirbelwind (sich wie ein Kreisel drehend durch Horden von Feinden wälzen).



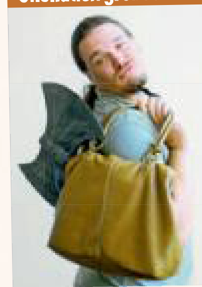
Der Hexendoktor pflegt nicht etwa die Opfer der Inquisition gesund. Vielmehr handelt es sich bei ihm um eine Mischung aus dem Totenbeschwörer aus *Diablo 2* und dem Hexenmeister aus *World of Warcraft*. Seine Spezialfähigkeiten heißen Feuerbombe (funktioniert wie ein Molotowcocktail), Erschrecken (Feinde davonrennen lassen), Heuschrecken-Schwarm (Unmengen an Insekten fressen einen Gegner auf), Massenverwirrung (Feinde drehen durch und greifen sich gegenseitig an) und Seelenernte (mehreren Widersachern gleichzeitig die Seele aus dem Leib saugen).



Realitätscheck

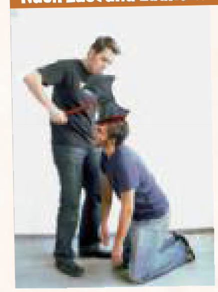
Zwischen Rollenspielen und der Realität gibt es erstaunliche Parallelen. Die hier zum Beispiel:

Unendlich großes Inventar



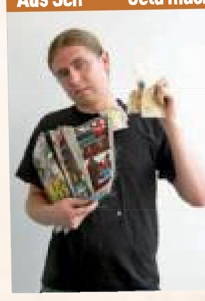
In 115 Prozent aller Rollenspiele schleppt der Held tonnenschwere Waffen und Rüstungen mit. In einem einzigen Rucksack! Im echten Leben gibt's das auch: In die Handtasche einer Frau passen Tampons, Lippenstift, Regenschirm, Wandspiegel und ein Bulldozer. *MacGyver* lebt!

Nach Lust und Laune töten

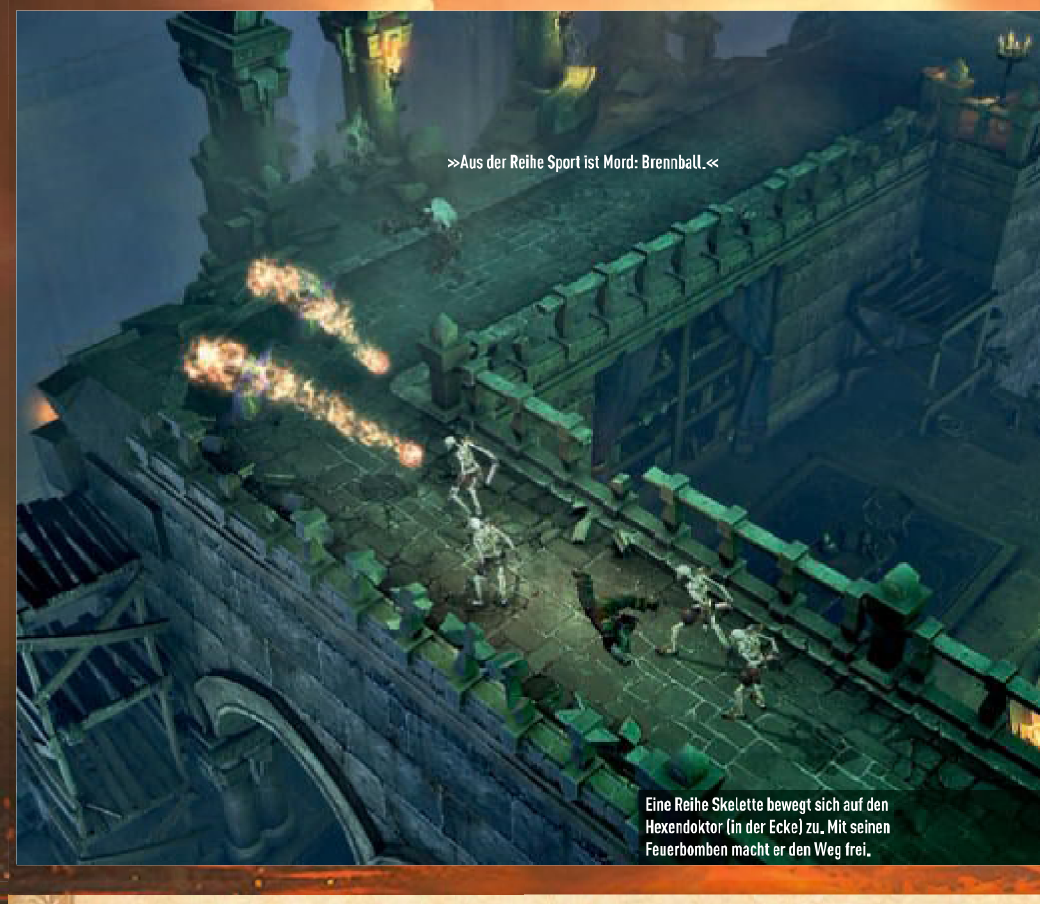


In drei von zwei Rollenspielen töten Sie eine Menge lebender Wesen, sobald Sie einen Fuß vor die Tür setzen. Im echten Leben gibt's das dummerweise nicht. Es sei denn, Sie arbeiten als Metzger, Polizist, rumänischer Kinderarzt oder bei McDonald's an der Kasse.

Aus Sch**** Geld machen



An 487 von 365 Tagen im Jahr verkauft Ihr Held in Rollenspielen wertlosen Schrott an willige Käufer und macht damit Milliarden. Um auf diesem Weg im echten Leben ans Geld zu kommen, können Sie als Penner Bierflaschen ab-geben. Oder für die PC ACTION schreiben.



»Aus der Reihe Sport ist Mord: Brennball.«

Eine Reihe Skelette bewegt sich auf den Hexendoktor (in der Ecke) zu. Mit seinen Feuerbomben macht er den Weg frei.

Platz, ähnlich wie in *World of Warcraft* (*WoW*) aus dem gleichen Haus. Diese Leiste füllen Sie mit Spezialangriffen und rufen diese im Spiel bequem per Tastenkürzel oder Maus auf. Und keine Sorge wegen der Gesundheitstränke! Von denen werden Sie eh nicht viel mitschleppen müssen. Hin und wieder hinterlassen besiegte Feinde rote Kugeln. Läuft Ihr Alter Ego drüber, füllt sich sein Lebensbalken automatisch. Diese Funktion hat Blizzard wohl bei Ego-Shootern „geborgt".

JOBS FÜR ALLE

Wer die magersüchtige Handlung der *Diablo*-Reihe für hitverdächtig hält und sie deshalb in- und auswendig kennt, wird sich im dritten Teil über Bezüge zu beiden Vorgängern freuen. Der alte Knacker Deckard Cain ist beispielsweise erneut dabei. Er soll sogar laut Blizzard „... womöglich ... erstes Opfer ..." des wiederkehrenden Bösen werden. Ferner erforscht der Spieler bekannte Gegenden, etwa das Dorf Tristram aus den ersten beiden Teilen. Außerdem – und das ist eine echte Neuerung – erhalten Sie klassenspezifische Aufgaben. Soll heißen, einige Aufträge eines Barbaren unterscheiden sich von denen eines Hexendoktors. Onlinesüchtige Spieler kennen das vielleicht aus *World of Warcraft*. Dort winken je nach Charakterklasse andere Gegenstände, Fertigkeiten oder Zauber als Belohnung. Ähnliches erwarten wir in *Diablo 3*.

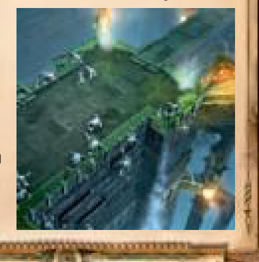
GRAUEN UND TECHNIK

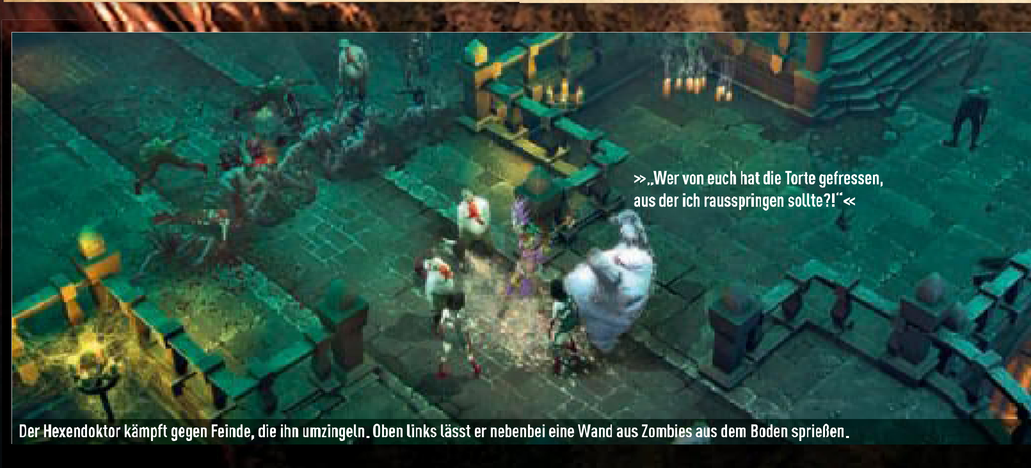
Auch an der Technik schrauben die Macher. Konnte man im Vorgänger noch in 2D bei einer Maximalauflösung von 800 x 600 Pixeln zur Hölle fahren, erwartet den Spieler in *Diablo 3* nicht nur eine vollständig dreidimensionale Welt, sondern auch eine teils zerstörbare Umgebung. Dank des integrierten Physik-Systems von Havok darf Ihr Held auf seinem Trip die Umgebung

Voll korrekt!

Der Höllenfürst Diablo wird modern: Er beherrscht endlich die Gesetze der Physik!

Die Programmierer von Blizzard integrieren in *Diablo 3* die Physik-Engine der Firma Havok. Für uns Spieler bedeutet das nicht nur, dass abgetrennte Körperteile eines zerlegten Monsters physikalisch korrekt durch die Gegend purzeln. Der Spielablauf wird dadurch interessanter. Beispielsweise klettern die Höllenviecher die Wände hoch, um den Helden von hinten anzugreifen. Oder sie kriegen ein paar auf die Mütze, fliegen weg, landen auf weiteren Feinden und hindern sie somit indirekt am Weiterkommen. Klasse, oder?





»„Wer von euch hat die Torte gefressen, aus der ich rausspringen sollte?!"«

Der Hexendoktor kämpft gegen Feinde, die ihn umzingeln. Oben links lässt er nebenbei eine Wand aus Zombies aus dem Boden sprießen.



»Wollte George Lucas nicht in *Star Wars* haben: die Lichtaxt.«

Die Axt des Barbars leuchtet, weil sie mit einem Zauber belegt ist, der dem Helden Boni auf Attribute wie Stärke verleiht.

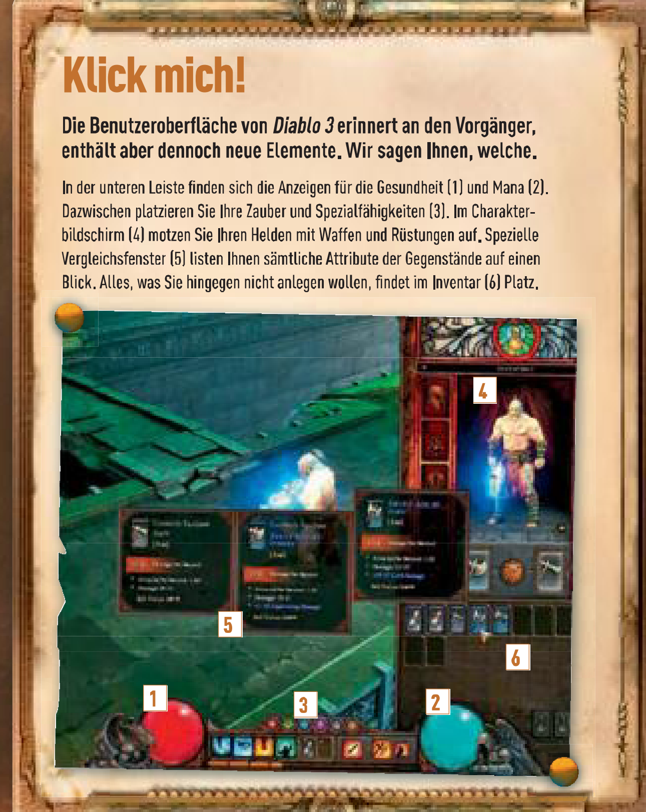
»Gefunden: der Warzenvorhof zur Hölle.«

Drei von sechs Skeletten tragen Schilde. Diese nützen nicht viel gegen die Heuschrecken-Attacke des Hexendoktors (im Kreis).

Klick mich!

Die Benutzeroberfläche von *Diablo 3* erinnert an den Vorgänger, enthält aber dennoch neue Elemente. Wir sagen Ihnen, welche.

In der unteren Leiste finden sich die Anzeigen für die Gesundheit (1) und Mana (2). Dazwischen platzieren Sie Ihre Zauber und Spezialfähigkeiten (3). Im Charakterbildschirm (4) motzen Sie Ihren Helden mit Waffen und Rüstungen auf. Spezielle Vergleichsfenster (5) listen Ihnen sämtliche Attribute der Gegenstände auf einen Blick. Alles, was Sie hingegen nicht anlegen wollen, findet im Inventar (6) Platz.



zu seinen Gunsten nutzen. Nehmen wir zum Beispiel den anfangs genannten Barbaren. Nachdem er mit den Zombies auf der Brücke kurzen Prozess gemacht hat, erblickt er weitere sieben Untote, die entlang einer Steinmauer umherwandern. Drei Holzbretter dienen jener Wand als Stützen. Ohne zu zögern stampft der Barbar mit seinem Hammer kräftig auf den Boden. Eine Schlagwelle breitet sich aus und erwischt auf ihrem Weg alle Balken. Sie brechen. Die Mauer stürzt daraufhin ein und begräbt vier Zombies unter riesigen Felsen. Ob der Held jedoch für solche Tricks Erfahrungspunkte erhält, wissen wir nicht. Bei der Präsentation bewegte sich nach dieser Szene der Erfahrungsbalken nicht – vielleicht lag es aber an der geringen Zahl erwischter Monster. Wie dem auch sei, Blizzard scheint generell sehr viel Wert auf Details zu legen. Wenn Sie zum Beispiel ein Ungetüm zu stark an ein Geländer pressen, bröckeln der Putz in die Tiefe. Wenn Sie etwa einem Untoten die Beine abschlagen, setzt er dennoch seinen Weg fort – kriechend auf beiden Armen, während seine Wirbelsäule hinten herausragt und auf dem Boden schleift. An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass es in *Diablo 3* ähnlich deftig wie in den Vorgängern zugeht. Fliegende Körperteile und Blut gehören hier zum Tagesgeschäft. Bislang gab es jedoch keine Aussage, ob das Spiel hierzulande in irgendeiner Weise entschärft wird. Bei Teil 1 und 2 war das seinerzeit nicht der Fall. Außerdem stellt das Spiel die Gewalt dank Blizzard'scher Comic-Grafik ziemlich übertrieben dar. Stichwort Optik: *Diablo 3* soll definitiv bunter als die vorherigen Teile werden. Diese Aussage vom Leitenden Produzenten Keith Lee entrüstete jedoch viele Fans. Viel zu farbenfroh sei die Optik, sie passe überhaupt nicht zum düsteren *Diablo*-Stil und überhaupt erinnere das Ganze zu sehr an *World of Warcraft*. Eine im Internet gestartete Petition, das Spiel bitte schön dunkler zu gestalten, sammelte bis zum Redaktionsschluss ganze 40.812 Stimmen. Erinnert uns irgendwie an einige Ossis, denen man einst sozusagen die Tür ins Paradies öffnete und auch noch Begrüßungsgeld in den Rachen warf, die aber dennoch meckern, früher sei alles besser gewesen. Na ja, man kann eben nie alle glücklich machen ...

DER KÖNIG ZUFALL

Einer der Gründe für die Langlebigkeit der ersten beiden *Diablo*-Spiele waren ihre zufallsgenerierten Welten. Bei-



»Die Blutprobe war positiv.«

Wenn die Barbarin zu Werke geht, bleibt das Gras nicht lange grün.



Die Heuschreckenschwärme des Hexendoktors fressen die Gegner förmlich auf.

»Auf der Flucht vor chinesischer Unterdrückung: der blaue olympische Ring.«

Die Barbarin wirkt einen Stärkungszauber, bevor sie ihren Kampf fortsetzt.

Der Hexendoktor lässt andere für sich kämpfen. Jeder Bulle beschäftigt sich mit einem Helfer des Helden.

Massenkampf

Selbst ältere Titel des Entwicklers Blizzard haben noch heute eine starke Spielergemeinde. Grund dafür ist unter anderem die Plattform *Battle.net*.

Beim *Battle.net* handelt es sich um Blizzards hauseigenen Online-Service. Auf dessen Servern tummeln sich noch heute Helden und Einheiten aus den ersten beiden *Diablo*-Spielen (allerdings ohne die Erweiterung *Hellfire*), *Warcraft 2* und *3* sowie *Starcraft*. Mitmachen darf jeder, der über eine Seriennummer des unterstützten Titels verfügt und nicht schummelt. Blizzard wirft immer wieder Spieler raus, die Cheats einsetzen. Charaktere aus *Diablo 3* werden selbstverständlich auch ins *Battle.net* eintreten dürfen. Ach ja: Besitzer des weltweit buntesten Chat-Programms namens *World of Warcraft* haben dort keinen Zutritt, da *WoW* auf einen eigenen Service zugreift.

spielsweise gab es im zweiten Teil fünf Akte (wenn man die Erweiterung *Lord of Destruction* mitzählt), wobei die Gegenden – von „Schlüsselorten" abgesehen – bei jedem Durchspielen anders waren. Während im ersten Feldzug eine Hütte mitten in der Pampa stand, wuchs beim zweiten Anlauf ein Baum, lagerte eine Truhe oder verweste eine Leiche. Sie konnten nicht mit Sicherheit vorhersagen, was Ihr Held als Nächstes finden oder welches Monster er mit seiner Keule streicheln würde. Jene Zufälle, die beim Spieler immer und immer wieder für Überraschungen sorgten, gibt es auch in *Diablo 3*. Die Gegenden sind ebenfalls „ausgewürfelt". Hinzu kommen spezielle Zonen, die zufallsbedingt mit Fallen aufwarten oder wo Nichtspielercharaktere Ihrem Recken eine optionale Aufgabe anvertrauen. Dank des Sprungs in die dritte Dimension wirken die einzelnen Spielabschnitte viel abwechslungsreicher als im Vorgänger – etwa weil Sie mehrere, unterschiedlich tiefe Ebenen ablaufen, ohne den eigentlichen Level zu verlassen und einen neuen zu betreten. Das gab es zwar schon in *Titan Quest*. *Diablo 3* sieht allerdings leckerer aus. Nicht bekannt sind hingegen die Mindestanforderungen an Ihren Rechner. Erfahrungsgemäß liefen alle bisher erschienenen Blizzard-Titel selbst auf den Computern aus dem Ersten Weltkrieg.

VERGLEICHSTEST

Und was gibt es sonst in *Diablo 3*? Der Teufel steckt im Detail: Nehmen wir beispielsweise das Inventar. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über eine Axt in Ihrer Tasche, geht sofort ein Fenster auf, das Ihnen automatisch die Werte der gerade angelegten Waffe zeigt. Lästige manuelle Vergleiche fallen somit weg. Zudem sehen Sie auf Anhieb den Verkaufspreis der Waffe und können somit gezielt entscheiden, welchen Gegenstand Sie aus Ihrem Beutel werfen, um gegebenenfalls Platz für ein teureres Stück zu schaffen. Ähnlich funktioniert das auch in *Diablos* Online-Bruder *World of Warcraft*, von dem die Macher noch mehr Spielelemente übernehmen wollen. So sollen Sie etwa Ihre Waffen verzaubern können, um sie noch schlagkräftiger zu gestalten. Und wir meinen jetzt nicht mit den aus dem Vorgänger bekannten Edelsteinen. Denn deren Boni kommen gegebenenfalls dazu! Ein weiteres Element aus *World of Warcraft* sind die Zwischengegner. Nein, nicht etwa Ragnaros, Onyxia und Co., sondern die Häufigkeit der Bosskämpfe. Mussten Sie



»Zweites Einkommen: der Sumo-Ringer arbeitet nebenbei als Fluglotse.«

Das hier ist nicht Ottfried Fischer, sondern ein Zwischenboss namens „Thousand Pounder" („Tausendpfünder"). Echt fett!

»Eindrucksvoller als gedacht: chinesisches Tischfeuerwerk.«

Vier Geister greifen gleichzeitig den Hexendoktor an. Wenn er sie besiegt, taucht eine Truhe mit wertvollen Gegenständen als Belohnung auf.

im zweiten *Diablo* noch stundenlang herumlaufen, bis Sie endlich auf einen richtig fetten Widersacher einprügeln durften, sollen jetzt häufiger stäkere Gegner aufkreuzen. Gegen die hilft übrigens auch kein simples Draufkloppen. Laut Blizzard müsse der Spieler für jeden Zwischenboss eine Kampftaktik finden, schließlich seien jene Bosskämpfe einer der spannendsten Inhalte von *World of Warcraft*. Wer jetzt übrigens auch die Einführung eines aus *WoW* bekannten Abo-Bezahl-Systems für *Diablo 3* befürchtet, darf weiterzittern. Darüber hat Blizzard nämlich noch nicht entschieden.

PARTY-STIMMUNG

Zu guter Letzt gibt es erste, wenn auch vage Infos über den Mehrspieler-Modus. Bis zu acht Teilnehmer sollen dem Bösen im kooperativen Abenteuer auf die Pelle rücken. Möglicherweise drückt Blizzard aber die Zahl auf vier – zugunsten der Balance. Ein spezielles Beute-System soll verhindern, dass Ihre Mitspieler Ihnen die begehrte Beute vor der Nase wegschnappen. Sie fragen sich sicher, wie es funktioniert? So: Besiegte Gegner hinterlassen individuelle Gegenstände. Die Spieler sehen aber nur das, was für ihre Klasse überhaupt nützlich ist. Auch gut: Waffen und Rüstungen belegen im Inventar nicht mehr bis zu acht Plätze, sondern nur noch einen. Ebenfalls in Planung seien Spieler- gegen-Spieler-Kämpfe. Genaueres dazu konnten wir den Machern nicht entlocken, selbst als wir ihnen mit Account-Kündigung unserer *World of Warcraft*-Abos drohten ... Trotz der noch vielen ungeklärten Fragen lautet unser Fazit: *Diablo 3* wird für einen Spieler wie Weihnachten, Ostern und Geburtstag zusammen. Wie ein Lotto-Jackpot! Und wie Bier, Fußball und Sex gleichzeitig! Bei diesem Spiel landen wir gerne in der Hölle!

Alexander Frank

Info: http://eu.blizzard.com/diablo3

Diablo 3

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi
ERSCHEINT	Noch nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Titan Quest, Sacred, Diablo 2

ALEXANDER FRANK



Die ersten beiden *Diablo*-Teile habe ich einst durchgespielt und anschließend nie wieder angefasst. Mir war einfach die Gefahr zu groß, davon Augenkrebs zu bekommen. Kollege Fränkel daddelt indes gerade den zweiten Teil wieder, bei seinen Augen ist es eh egal (mit seinen dicken Kontaktlinsen könnte er nämlich Licht bündeln und Feuer machen). Wie dem auch sei, ich freue mich ganz besonders auf die neue Optik. Beim Spielprinzip bleibt ja fast alles beim Alten: Monster zerhacken, Beute einsammeln, weiterziehen. Und gerade deshalb wird *Diablo 3* spitze!



»Aufregend: ein Tag im Rindergarten.«

Fies: Die Ziegenmonster drängten den Helden in eine Ecke. Mit etwas Geschick kommt er dennoch da raus.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	62,-
M3A78-EMH HDMI	µATX, V, GL, sA	AM2+ / 780G	D2	62,-
M3A32-MVP Deluxe	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	149,-
M3N-H/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2+ / GF8300	D2+	67,-
M3N78-EH	S, GL, sA	AM2+ / nF730a	D2+	59,-
M3N-HD/HDMI	S, V, GL, F, sA	AM2+ / nF750a	D2	104,-
M3N-HT Deluxe/MemPipe	V, GL, sA	AM2+ / nF780a	D2	164,-
Crosshair II Formula	S, V, GL, F, sA	AM2+ / nF780a-SLI	D2+	214,-
M2N-CM DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	44,-
M2N-XE	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2	46,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	74,-
P5V-X SE	S, L, sA	775 / PT890 Pro	D2	37,-
P5N-EM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	49,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	134,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	179,-
Striker II NSE	S, GL, F, sA	775 / nF790i-SLI	D3	279,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	59,-
P5K-VM	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	77,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	94,-
P5K/EPU	S, GL, F	775 / P35	D2	88,-
P5K3 Deluxe/WiFi-AP	S, WL, F, sA	775 / P35	D3	129,-
P5Q Deluxe	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	154,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	189,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	234,-
Rampage Formula	S, GL, F, sA	775 / X48	D2	229,-
P5E3 Premium/WiFi-AP@n	GL, WL, F, sA	775 / X48	D3	239,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A780FullDispl.Port	µATX, V, GL, F, sA	AM2+ / 780G	D2	69,-
ALiveNF6P-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	37,-
939N68PV-GLAN	µATX, S, V, GL, sA	939 / nF630a	D	59,-
K8Upgrade-NF3	S, L, sA	754 / nF3	D	37,-
P4i65G	µATX, S, V, L	478 / 865G	D	46,-
4CoreDual-SATA2 R2.0	S, L, sA	775 / PT880U	D2	49,-
Penryn1600SLI-110dB	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	74,-
Wolfdale1333-GLAN	µATX, V, GL	775 / 945GC-A2	D2	36,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	50,-
4Core1600Twins-P35	S, GL	775 / P35	D3	62,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9AG Neo2-Digital	S, V, GL, F, sA	AM2 / RS690G	D2	57,-
K9N Neo-F V3	S, GL, sA	AM2 / nF560	D2	49,-
PM9M-V	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M900	D2	30,-
975X Platinum PowerUp	S, GL, sA	775 / 975X	D2	44,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	84,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	66,-
P45 Neo3-FR	S, GL, sA	775 / P45	D2	106,-
P45 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	149,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA770-DS3	S, GL, F, sA	AM2+ / 770	D2	66,-
MA78GM-S2H	µATX, V, GL, F, sA	AM2+ / 780G	D2	72,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	94,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	44,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	59,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	54,-
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	59,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	52,-
EP35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	79,-
EP35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
EP35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	114,-
EP35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-
EP45-DS4	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	149,-
EP45-DS5	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	179,-
EX38-DS4	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	146,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	229,-
X48-DQ6	S, GL, sA	775 / X48	D2	219,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS P5Q

- **INTEL® P45 Chipsatz** • **bis 1.600 MHz Bustakt**
- **4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)**
- **1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI**
- **U-133, 6x S-ATA II RAID, 2x S-ATA II**
- **6x USB 2.0, FireWire**
- **8-Kanal HD Sound**
- **Gigabit-LAN**
- **ATX**



95,-

ASUS Rock Solid · Heart Touching

Verwendbare Speicherbausteine: D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / D3: DDR3-RAM / +: unterstützt auch ECC
Ausstattungsmerkmale: WL: Wireless LAN / GL: Gigabit LAN / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / V: VGA / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	54,-	57,-
E2200	Conroe-L	2,2	2x 512	59,-	69,-
E2220	Conroe-L	2,4	2x 512		74,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	94,-	99,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	139,-	149,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	154,-	159,-
E7200	Wolfdale	2,53	2x 1.536	109,-	119,-
E8400	Wolfdale	3,0	2x 3.072	144,-	154,-
E8500	Wolfdale	3,16	2x 3.072	179,-	214,-

Core™ 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096	189,-	194,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144	859,-	869,-
QX9770	Yorkfield	3,2	2x 6.144	1.249,-	

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
4050e	Brisbane EE	2,1	2x 512	54,-	
4400+	Brisbane DO	2,3	2x 512	44,-	54,-
4450e	Brisbane EE	2,1	2x 512	64,-	
4800+	Brisbane DO	2,5	2x 512	51,-	59,-
4850e	Brisbane EE	2,1	2x 512	74,-	
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512	59,-	69,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024		99,-
6000+	Windsor LV	3,0	2x 1.024		104,-
6400+	Windsor	3,2	2x 1.024		134,-

Phenom™ X4 (AM2+)		GHz	Cache	tray	PIB
X3 8650	Toliman	2,3	3x 512		134,-
X3 8750	Toliman	2,4	3x 512		154,-
X4 9750	Agena	2,4	4x 512		154,-
X4 9850	Agena	2,5	4x 512		189,-
X4 9950	Agena	2,6	4x 512	204,-	

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 HyperX	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	49,-	
DDR2 HyperX	4,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	
DDR3	4,0 GB	1.066 / 7-7-7	252,-	
DDR3 HyperX	4,0 GB	1.600 / 9-9-9	304,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	44,-	40,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	47,-	49,-
DDR2	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	57,-	64,-
DDR2 Ultra	4,0 GB	800 / 4-4-4	102,-	
DDR2 Black Dragon*	4,0 GB	800 / 4-4-4	84,-	
DDR2 Black Dragon*	8,0 GB	800 / 5-5-5	181,-	
DDR2 Black Dragon*	8,0 GB	800 / 4-4-4	216,-	

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	38,-	34,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	36,-	35,-
DDR2	4,0 GB	667 / 5-5-5	72,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	74,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	40,-	37,-
DDR2 XTC Platinum	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	56,-	52,-
DDR2 XTC Gold	4,0 GB	800 / 5-5-5	78,-	
DDR3 Value	2,0 GB	1.066 / 7-7-7	70,-	
DDR3 Value	2,0 GB	1.333 / 9-9-9	78,-	
DDR3 Platinum	2,0 GB	1.333 / 7-7-7	110,-	104,-
DDR3 Platinum	4,0 GB	1.333 / 7-7-7	212,-	

Single: Preis für ein Speichermodul / Kit: Preis für zwei identische Module / * Quad Kit: Preis für vier identische Module

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8500GT Sil.Magic/HTTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	57,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	74,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	64,-
EN8800GT/G/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GT	154,-
EN9600GT/HTDI	PCIe	512-G3 / 9600GT	134,-
ENGTX280/HTDP	PCIe	1.024-G3 / GTX280	529,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	69,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	119,-
PX8800GTS	PCIe	512-G3 / 8800GTS	169,-
PX9600GT	PCIe	512-G3 / 9600GT	109,-
GTX260	PCIe	896-G3 / GTX260	269,-

MSI		MB / Chip	€
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	164,-
N260GTX-T2D-OC	PCIe	896-G3 / GTX260	294,-
NGTX280-T2D1G-OC	PCIe	1.024-G3 / GTX280	454,-
NX7600GS-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GS	79,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	79,-

ZOTAC		MB / Chip	€
GTX260	PCIe	896-G3 / GTX260	269,-
GTX260 AMP	PCIe	896-G3 / GTX260	309,-
GTX280	PCIe	1.024-G3 / GTX280	439,-
GTX280 AMP	PCIe	1.024-G3 / GTX280	529,-
FX5200	PCI	128-DD / FX5200	32,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
GF8600GT Super	PCIe	512-D2 / 8600GT	54,-
GF8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	64,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAH2400PRO MAGIC/HTP	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	22,90
EAH3450/HTP	PCIe	256-D2 / HD3450	29,-
EAH3650 SILENT/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3650	69,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3850	109,-
EAH3870/G/HTDI	PCIe	512-G4 / HD3870	134,-
EAHD3870X2/G/HTDI	PCIe	1.024-G3 / HD3870X2	329,-
EAH4850/HTDI	PCIe	512-G3 / HD4850	159,-
EAH4870/HTDI	PCIe	512-G5 / HD4870	239,-

GECUBE		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	109,-
HD4850	PCIe	512-G3 / HD4850	149,-

MSI		MB / Chip	€
RX1550	PCIe	128-D2 / X1550	15,-
RX3650-T2D512-OC	PCIe	512-G3 / HD3650	64,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	149,-
HD4850	PCIe	512-G3 / HD4850	164,-
RX2600PRO-T2D512Z/D2	AGP	512-D2 / HD2600PRO	77,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
RX1650PRO	PCIe	512-D2 / X1650PRO	33,-
HD3650	PCIe	512-D2 / HD3650	49,-
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	79,-
HD4850	PCIe	512-G3 / HD4850	144,-
HD3870 X2	PCIe	1.024-G3 / HD3870X2	312,-

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	94,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	36,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	55,-

FESTPLATTEN S-ATA

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380815AS	SATA2	80	11 / 8 / 7.200	31,-
ST3160815AS	SATA2	160	11 / 8 / 7.200	34,-
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	43,-
ST3250620NS	SATA2	250	8 / 16 / 7.200	54,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	59,-
ST3500320NS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	79,-
ST3750330AS	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	99,-
ST3750330NS	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	129,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	149,-
ST31000340NS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	189,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	34,-
HDP725032	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	49,-
HDP725050	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	59,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	99,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	154,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD360ADFD	SATA	36	4 / 16 / 10.000	89,-
WD1200AAJS	SATA2	120	9 / 8 / 7.200	29,99
WD2500AAJS	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	42,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	46,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	62,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	59,-
WD5001ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	79,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	109,-
WD1000FYPS	SATA2	1.000	9 / 16 / 7.200	169,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	34,-
HD250HJ	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	37,-
HD322HJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	44,-
HD502IJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	59,-
HD642JJ	SATA2	640	9 / 16 / 7.200	69,-
HD753çLJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	74,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	124,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LITEON DH-20A4P	20x / 8x	29,40	
PIONEER DVR-115DBK	20x / 10x	31,90	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		64,-
SAMSUNG SH-S202N	20x / 12x	31,-	34,90
SONY NEC AD-7633A Slim	8x / 4x	59,90	
SONY NEC AD-7913A Slim	8x / 4x	74,90	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		52,90
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		114,-
SAMSUNG SE-S204N	20x / 16x		54,90

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS BC-1205PT liest auch Blu-ray	12x / 4x		179,-
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	30,90	32,90
PIONEER DVR-215D*	20x / 10x	31,90	
PIONEER BDC-202*	12x / 4x	119,-	134,-
SONY NEC AD-7203S*	20x / 12x	32,90	

Blu-ray

S-ATA	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
LG GGW-H20LRB liest auch HD DVD	6x / 2x		229,-
LITEON DH-4B1S	4x / 2x	228,-	

4 GB DDR2-RAM Quad Kit

GEIL DIMM 4 GB DDR2-800

- **GB24GB6400C4QC** • **„Black Dragon" Series**
- **4x 1.024 MB DIMM DDR2-800 (PC2-6400)**
- **Timing:**
  - **CAS Latency (CL): 4**
  - **RAS-to-CAS-Delay (tRCD): 4**
  - **RAS-Precharge-Time (tRP): 4**
  - **Row-Active-Time (tRAS): 12**



84,-

GeIL



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.





Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	34,-
BlueFRITZ! ISDN Set v2.0	ISDN	USB/BT	109,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2170	DSL	4	84,-
D-LINK DSL-584T	DSL-Modem	4	57,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	64,-

PCIe 2.0 x16 Grafikkarte

SAPPHIRE HD4850

- ATI Radeon HD4850 Grafikchip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 625 MHz Chiptakt
- 1.986 MHz Speichertakt
- DirectX 10.1, OpenGL 2.0
- 2x DVI-I (HDCP, Dual Link), S-Video
- Crossfire Ready
- Retail

SAPPHIRE

144,-

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick N	300	USB2.0-Stick	72,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	99,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-547	300	PCI	54,-
DWA-556	300	PCIe x1	69,-
DAP-1353	300	Access Point	144,-
DIR-635	300	Router	69,-
DIR-655	300	Gigabit Router	159,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	139,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	39,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	34,-
WNDA3100 RangeMax	300	USB 2.0	59,-
WNHDEB111	300	Access Point	174,-
DG834GTB	108	Router/Modem	99,-
WNR854T RangeMax NEXT	300	Gigabit Router	144,-
WNR3500 RangeMax	300	Gigabit Router	119,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	23,-
WUSB54GC	54	USB2.0	23,-
WAP54G	54	Access Point	55,-
WRT54G-D2	54	Router	39,-
WRT54GL	54	Router	54,-
WAG200G	54	Router	59,-

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	14,90
GigaX 1105N/V2	Gigabit	5	42,-
GigaX 1008	10/100	8	18,90
GigaX 1108N/V2	Gigabit	8	59,-

NETGEAR	Mbit/s	Ports	€
FS108	10/100	8	32,-
GS608	Gigabit	8	59,-

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
VW195U	bl	2	19,0	DVI-D (HDCP)	199,-
VK221D	bl	5	21,6		239,-
VW222S	bl	2	22,0		199,-
VW223D	bl	5	22,0		199,-
VW222U	bl	2	22,0	DVI-D	234,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	269,-
PG221	bl	2	22,0	USB, DVI-D (HDCP)	439,-
MK241H	bl	2	24,0	DVI-D (HDCP), HDMI	444,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
2032BW	bl	2	20,0	DVI-D (HDCP)	199,-
226CW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	274,-
245B plus	bl	5	24,0	DVI-D (HDCP)	359,-
2693HM	bl	5	26,0	DVI-D, HDMI	519,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E2003WS-B1	bl	2	20,1	DVI-D	189,-
E2207WSV-B1	bl	5	22,0		199,90
E2403WS-B1	bl	2	24,0	DVI-D (HDCP), HDMI	334,-
B2403WS-B1	bl	2	24,0	HDMI	369,-

Farben: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau / wi = Weiß

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1930 S1	si	8	19,0	DVI-D	164,-
2225 S1W	si	5	22,0		179,-
2230 S1W	si	5	22,0	DVI-D	224,-

ACER		ms	Zoll	Merkmale	€
AL1716Fs	si	0	17,0		144,-
AL1917Nsd	si	2	19,0	DVI-D	199,-
AL2416WBsd	si	5	24,0	DVI-D	349,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S2201WH	gr o. bl	5	22,0	USB, DVI-I (HDCP)	379,-
S2231WE	gr o. bl	8	22,0	USB, DVI-I (HDCP)	514,-
SX2461WH	gr o. bl	6	24,0	USB, 2xDVI-I (HDCP)	1.099,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
X900	bl	2	19,0	DVI-D	189,-
G2200W	bl	5	22,0	DVI-D	229,-
V2400W	bl	5	24,0	DVI-D, HDMI	409,-

ZALMAN		ms	Zoll	Merkmale	€
ZM-M190	bl	5	19,0	DVI-D	399,-
ZM-M220W	bl	5	22,0	DVI-D	499,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,90
LOGITECH G15 Keyboard refresh	USB	64,-
MS G11 Keyboard	USB	49,90
MS G15 Keyboard refresh	USB	64,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	19,-
MS Digital Media Keyboard 3000	USB	19,90

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH G5 Laser Mouse Refresh	USB	49,-
LOGITECH G9 Laser Mouse	USB	74,-
MS Basic Optical Mouse 1.0	USB, PS/2	7,90
MS BT Notebook Mouse 5000	Bluetooth	34,90
MS SideWinder Gaming Mouse	USB	57,-
RAZER Diamondback 3G	USB	49,-
RAZER Lachesis	USB	79,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	7,90
3DCONNEXION Space Navigator	USB	54,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Elite 331	Stahl, bl	Midi	1	6 / 5	34,-
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	54,-
Centurion 590	Stahl, bl	Midi	2	5 / 4	69,-
CM 690	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
COSMOS 1000	Stahl, si	Big	4	7 / 5	179,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
ECA3120 Vostok B	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	47,-
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	129,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	49,-
ArmorJr*	Stahl, bl	Midi	2	6 / 5	99,-
Soprano*	Stahl, bl	Midi	2	7 / 4	69,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 / 10	129,-

* inkl. Window-Kit

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Avenger Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	32,-
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	35,90
Rebel9 Value	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	45,90

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
ENERMAX Infiniti	720 W	ATX2	179,-
ENERMAX Galaxy	1000 W	ATX2	299,-
HEC 400AR-PTFR	400 W	ATX2	37,-
OCZ StealthXStream	500 W	ATX2	59,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
SEASONIC S12II-330HB	330 W	ATX2	54,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	29,90
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	44,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Titanium B801XPH	Core 2 Duo E4500	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	499,-
Brilliant B801VUE	Athlon64 X2 6400+	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	1.024 MB ATI Radeon HD3870 X2	1.099,-
Rhodium F801VUE	Core 2 Quad Q9450	4.096 MB	750 GB	DVD±RW DL	1.024 MB NVIDIA GeForce GTX280	1.629,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Eee PC 700 4G T-Mobile	Celeron M ULV 900 (0,9 GHz)	7,0	512 MB	4 GB	--	Linux	279,-
Eee PC 900-BK029X	Celeron M ULV 353 (0,9 GHz)	8,9	1.024 MB	12 GB	--	XP Home Edition	399,-
Eee PC 900-W027X	Celeron M ULV 353 (0,9 GHz)	8,9	1.024 MB	12 GB	--	XP Home Edition	399,-
X51L-AP050C	Pent. Dual-Core T2390	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	559,-
X80LE-4P130A	Pent. Dual-Core T2370	14,1	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	Vista Home Basic	499,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R60-Aura T2370 Dyluna	Core 2 Duo T2370 (1,7 GHz)	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	549,-
R60-Aura T5550 Tavon	Core 2 Duo T5550 (1,8 GHz)	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	699,-
R700-Aura T8100 Deager	Core 2 Duo T8100 (2,1 GHz)	17,0	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	949,-
Q45-Aura T5550 Tisla	Core 2 Duo T5550 (1,8 GHz)	12,1	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	799,-
Q70-Aura T8300 Tallin	Core 2 Duo T8300 (2,4 GHz)	13,3	3.072 MB	320 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	999,-

MICROSOFT Betriebssysteme sind vorinstallierte OEM-Versionen

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CLUB 3D Theatron Agrippa 7.1	PCI	66,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer OEM	PCI	66,-
CREATIVE X-Fi Xtr. Gamer Fatal1ty Pro.	PCI	89,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Aurvana Live!	Klinke	84,-
CREATIVE Aurvana X-Fi	Klinke	189,-
LOGITECH Digital Precision Gaming	USB	29,-
SHARKOON Cosmic 5.1 II	Klinke	29,90
ZYKON H3 Gamer Headset	Klinke	69,-

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Die Sims 2 - Party-Accessoires Addon	13,-
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X Professional Edition	44,-
Fussballmanager 07	20,-
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	17,-
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - LotM Addon, Labyrinth	16,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Der Herr der Ringe Online - 60 Tage Spielzeit	24,90
Guild Wars - Nightfall	37,90
Guild Wars - Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - 60 Tage Spielzeit	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Strategie	€
Anno 1701	42,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	25,90
Supreme Commander	42,-

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142 Northern Strike Pack Addon	8,90

1 TB S-ATA II Festplatte

SAMSUNG SpinPoint F1

- HD103UJ
- 1 TB Kapazität
- 7.200 Umdrehungen/Minute
- 32 MB Cache
- 8,9 ms Zugriffszeit
- S-ATA II



124,-

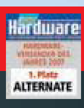
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



»Löblich: John Rambo hat für die Einwohner von Dritte-Welt-Ländern immer ein offenes Rohr.«

Mit einer Lenkrakete sorgen wir in einer auf Stelzen erbauten Siedlung für ein hübsches Feuerwerk.

FAR CRY 2

Ins Jenseits in Afrika

AUF DVD
VIDEO

In diesem Artikel enthüllen wir geheime Details zu *Far Cry 2*. Tipp: Es geht um scharfe Weiber. Es lebe der investigative Journalismus!

Es gibt Momente, in denen könnte draußen die Welt untergehen und wir würden es nicht merken. Es könnten 1.000 nackte Frauen lüstern unsere Namen rufen. Es wäre uns egal. Oder es könnte hektoliterweise eisgekühltes Freibier auf uns warten und wir würden nicht einmal dran denken aufzustehen. Das zuletzt Genannte war auf den Ubidays 2008 in Paris der Fall. Wir hatten einen guten Grund, uns trotz trockener Kehlen auf unserem Platz zu verbeißen: Vor uns stand ein Rechner, über dessen Monitor der Ladebildschirm eines der heißesten Kandidaten auf den Titel „Ego-Shooter des Jahres 2008" flackerte. Heiß ist *Far Cry 2*, keine Frage, schon bei unseren ersten Schritten durch das virtuelle Afrika konnten wir die rund 40 Grad in der Savanne beinahe körperlich spüren. Aber wir bissen die Zähne zusammen und erforschten in Begleitung des Storydesigners Patrick Redding (ein ausführliches Interview finden Sie auf der DVD) den Schwarzen Kontinent. So erfuhren wir beispielsweise, dass das Anti-Aliasing (Kantenglättung) bei Zebras gar nicht so einfach zu programmieren war und dass das *Far Cry 2*-Mobiltelefon keinesfalls von *Grand Theft Auto 4* geklaut wurde. Das war uns aber nicht genug. Also kaperten wir ein Flugzeug und statteten dem Entwicklerstudio einen Besuch ab ...

ERSTAUFFÜHRUNG

Montreal. 34 Grad. Trocken. Die Frisur sitzt. In den gut klimatisierten Büros von Ubisoft Montreal steht uns eine kleine Weltpremiere bevor: Wir sind die ersten Deutschen, die die extra für die Computerspielmesse E3 angefertigte *Far Cry 2*-Demo daddeln dürfen. Beim Gedanken daran werden nicht nur unsere Hände ganz feucht. Das Licht im Präsentationsraum erlischt und auf den Bildschirmen erstrahlt ein weiteres Mal das wohl schönste virtuelle Afrika, das die Computerspielewelt bislang gesehen hat. Schon nach wenigen Metern in der Steppe aber beschleicht uns das Gefühl, schon einmal hier gewesen zu sein. Kreativdirektor Clint Hocking klärt uns auf: „Für die E3 haben wir den Demo-Level der diesjährigen Ubidays hergenommen und tonnenweise Fehler beseitigt. Außerdem könnt ihr den Abschnitt jetzt auch im Dunkeln spielen. Das solltet ihr unbedingt einmal ausprobieren!" Gesagt, getan – doch alles der Reihe nach.

GRUNDSATZDISKUSSION

Im Spiel gilt es, Aufträge für die zwei rivalisierenden Gruppierungen zu erledigen. Meist versorgen Sie dabei Ihre Kumpels, neudeutsch auch Buddys genannt, mit den nötigen Einzelheiten. Also besuchen wir zuallererst das nächstgelegene Safe House, eines von vielen sicheren Verstecken, und treffen uns dort mit unseren beiden Kumpanen Frank und Warren (mehr im Kasten „Bitte ein Buddy!"). Frank ringt uns den Gefallen ab, eine Pipeline und


Auch kleine Städte finden ihren Weg ins Spiel.


>>Hat die Landmine ersetzt: Salatsprengkopf.<<

Die Explosionen und die anschließenden Feuer sind ein Kernelement von *Far Cry 2*.

einen Funkturm hochzujagen, woraufhin Warren uns sogleich anbietet, während des gefährlichen Ausflugs auf unsere Hintern aufzupassen. Und das soll keine homosexuelle Anspielung sein, sondern sich später als tierisch nützlich erweisen. Wir entscheiden uns, erst bei Dunkelheit loszuschleichen – schon allein um Hockings Versprechen, dass die Nacht ganz andere Vorgehensweisen ermöglicht, auf seinen Wahrheitsgehalt zu prüfen. Statt einfach auf den Sonnenuntergang zu warten (eine Spielminute entspricht rund 15 Sekunden in Echtzeit), springen wir auf die in der Hütte lagernde Matratze und aktivieren so den Zeitraffer. Im Handumdrehen erstrahlt die Savanne im silbrig schillernden Mondlicht und wir schleichen leise in Richtung Missionsziel.

FEHLFORSCHUNG

Im Schutz der Dunkelheit blicken wir von einer Anhöhe auf ein schwer bewachtes Lager, in dem laut Karte eine Pipeline auf unser Ein-Mann-Sprengkommando wartet. Wir zücken ein Fernrohr – *Far Cry*-Veteranen erkennen sofort das Fernglas wieder – und verschaffen uns einen Überblick über Gegner, Scharfschützenpositionen, Munitionslager, Verbandskästen und andere interessante Stellen. Praktisch: All diese Dinge wandern umgehend in Form von kleinen Symbolen auf unsere Übersichtskarte. Dank schall- und mündungsfeuergedämpfter Maschinenpistole erledigen wir schnell und unbemerkt den ersten Wachposten. Beim zweiten Widersacher verschätzen wir uns – sein Tod erregt die Aufmerksamkeit eines weiteren Aufpassers. Verdammt. Bevor wir auch jenen ins Land der ewigen Träume schicken können, schlägt er Alarm und eine Horde ungemütlich aussehender Afrikaner streift auf die Suche nach uns durchs pechschwarze Dickicht. Wir treten den Rückzug an ...

DOPPELFEHLER

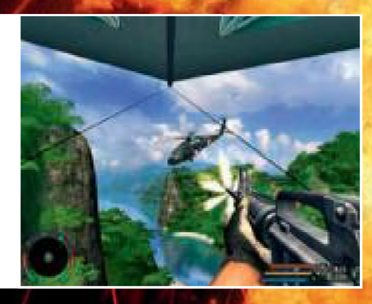
Minuten später: Auch der Versuch, das Lager aus einer anderen Richtung unbemerkt zu betreten, schlägt fehl: Pro-

Das hat ein Nachspiel

Die Evolution schläft nie. So hat etwa der Übershooter *Far Cry* eine ganze Reihe granatenstarker Spiele ausgelöst ...

FAR CRY, 2004

Am Anfang erschuf Gott *Far Cry*. Vielleicht waren es auch die Yerlis und ihre Firma Crytek – egal, für Shooter-Freunde jedenfalls war das Spiel so etwas wie der Heilige Gral, Atlantis und Eldorado auf einmal. Eine mehr oder minder frei begehbare Welt, halbwegs intelligente Computergegner und eine (damals) bahnbrechende Optik läuteten seinerzeit eine neue Ära des Grafikfetischismus ein.





CRYSIS, 2007

Auch wenn die Evolution sich dreieinhalb Jahre Zeit ließ, eines war klar: Die nächste Stufe würde bestimmt kommen. Und sie kam mit einem Paukenschlag. Crytek legte mit *Crysis* die Grafikmesslatte gleich so hoch, dass herkömmliche Skalen zur Messung nicht mehr ausreichten. Im Vergleich mit einer solch realistischen Flora und Fauna sehen selbst die gepflegtesten biologischen Gärten irgendwie blass aus.

FAR CRY 2, 2008

Hier hat zwar nicht Crytek seine Finger im Spiel, aber auch die Entwickler bei Ubisoft Montreal verstehen ihr Handwerk. Der Afrika-Shooter kratzt an *Crysis'* Grafikthron und macht es sich darüber hinaus zum Ziel, Wind, Wasser, Pflanzenwachstum und das Verhalten von Feuer möglichst realitätsnah nachzubilden. Außerdem soll es eine nie vorher dagewesene spielerische Freiheit auf den PC und die aktuellen Konsolen zaubern.



CRYSIS WARHEAD, 2008

Crytek schlägt wieder zu, diesmal mit einer eigenständig lauffähigen Erweiterung zu *Crysis*. Bessere Optik, eine packendere Handlung und mehr Spieltiefe, so die Kampfansage an die Shooter-Konkurrenz. Ob die Yerlis in Anbetracht der technischen Vielfalt von *Far Cry 2* versuchen werden, bis zum Erscheinungstermin im Herbst 2008 noch eine Schippe draufzulegen, ist bisher unklar.



»Legt ein Bombensolo hin: Triangelspieler.«

Den Gleitschirm kennen wir noch aus dem Vorgänger – und wir lieben ihn. In der Fortsetzung soll er die ultimative Freiheit ermöglichen.

pangastanks sind einfach zu verführerisch, um nicht draufzuballern. Egal, jedenfalls kauern wir hinter einem Baum und rüsten uns mental für einen Frontalangriff. 3, 2, 1, los! In bester John-Wayne-Manier stürmen wir aus der Deckung, gerade rechtzeitig, um Zeuge der künstlichen Intelligenz zu werden. Die Schwarzmänner versuchen doch tatsächlich, uns zu flankieren! Na ja, nicht alle. Einer steht recht planlos in der Landschaft herum und scheint sich an unserer Anwesenheit nicht im Geringsten zu stören. Wir entscheiden uns, dass das eine Finte ist, und jagen ihm zuallererst eine Salve Blei in den Pixelbauch. Auch die anderen beiden Pappkameraden segnen schnell das Zeitliche. Doch aus jedem Winkel strömen weitere Feinde auf uns zu. Längst haben wir die erste Knarre leer gefeuert und gegen eine Schrotflinte getauscht, als diese plötzlich den Dienst verweigert. Ladehemmung. Verdammt, wir hassen solch realitätsnahe Spiele. Ein Blick ins Inventar zaubert uns aber ein Schmunzeln ins Gesicht: Wir zücken einen Raketenwerfer, schmettern ein „Hasta la vista, Baby!" in die Runde und betätigen den Abzug. Die Rakete rauscht aber nicht schnurstracks in den Mob, sondern saust wie ein wild gewordenes Frettchen über den Savannenboden. Fasziniert verfolgen wir das Spektakel: Das Geschoss eiert noch immer wie besoffen durch die Pampa, die Gegner springen zur Seite, nehmen aber das Feuer sogleich wieder auf. Uns klappt der Kiefer gen Erdboden, als der offensichtlich geistesgestörte Sprengkörper unter einem etwas abseits geparkten Lastkraftwagen detoniert: Nicht nur die optisch einwandfreie Explosion begeistert – sogleich züngeln Flammen aus dem qualmenden Wrack und springen dank realitätsnah simuliertem Wind

INTERVIEW „WIR KENNEN EUREN SCHMERZ, WIR FÜHLEN MIT EUCH!"


Zwei nette Kanadier vor einem *Far Cry 2*-Plakat. Für die Namen war hier kein Platz.

In Montreal belästigten wir Kreativdirektor Louis-Pierre Pharand und Produzent Clint Hocking mit Fragen.

PC ACTION Worum geht es in *Far Cry 2*?
Clint Hocking: *Far Cry 2* wird ein Shooter-Abenteuer in Zentralafrika, wo ihr Jagd auf einen Waffenschieber macht, der Waffen an beide Parteien eines fiktiven Konflikts verkauft ...
Louis-Pierre Pharand: ... in einer offenen Welt.
PC ACTION Könnt ihr uns etwas über den Mehrspieler-Teil erzählen?
Louis-Pierre Pharand: Im Sommer verraten wir mehr, aber er erlaubt bis 16 Spieler, klassische Spielmodi und alle Elemente des Einzelspieler-Teils: Feuer, Waffen, Fahrzeuge, Vegetation, einfach alles. Wir haben auch jeweils einen grandiosen Karten-Editor für PC und Konsole und planen, die Fans beim Basteln gut zu unterstützen.
PC ACTION Ihr seid Kanadier, oder? Warum sperrt niemand in Kanada seine Tür ab?
Louis-Pierre Pharand: (grübelt) Tatsache, außerhalb der Städte sperrt wirklich niemand ab ...
Clint Hocking: Ich schätze, weil keiner 25 Meilen zu deinem Haus läuft, um dich zu beklauen.
PC ACTION Eure letzten Worte?
Louis-Pierre Pharand: Fußball ist etwas für Komiker, Eishockey etwas für richtige Männer.
Clint Hocking: Wir waren zum unglücklichen EM-Endspiel in Berlin und möchten euch sagen: Wir kennen euren Schmerz, wir fühlen mit euch!

Die Machete (*Far Cry* lässt grüßen) leistet vor allem bei Schleicheinsätzen in der Nacht gute Dienste.

»„Du hast nur gefragt, ob ich das Ding fliegen kann. Von Landen war nie die Rede."«

So schön können Spiele aussehen – laut Entwicklerangaben sogar auf Mittelklasse-PCs.

im Nu auf das trockene Gras neben dem Vehikel über. In Sekundenschnelle breitet sich das Buschfeuer aus und setzt einen Teil der Widersacher in der hinteren Camphälfte fest. Sauber. Genauso hatten wir das geplant. Was uns vor lauter Planung und Staunen gar nicht auffällt: Der nicht vom Feuer behinderte Teil unseres Empfangskomitees hat uns längst wieder aufs Korn genommen. Das Resultat: Unser Bildschirm verfärbt sich langsam rot und anschließend grau. Wir können gerade noch einen letzten Molotowcocktail unkontrolliert ins Gebüsch werfen, bevor wir leblos zu Boden sinken.

NAHTODERLEBNIS

Wir beschweren uns lauthals über den unmenschlichen Schwierigkeitsgrad, doch Herr Hocking deutet nur grinsend auf den Monitor. Hinter einer Biegung taucht plötzlich Warren auf und zerrt uns im Kugelhagel auf die Beine. In einer Hand eine Pistole, mit der anderen unseren Pixelkörper hinter sich herschleifend, ächzt unser Retter in weniger bleihaltige Gefilde. Unterwegs knallt er einem mit einer Machete bewaffneten Angreifer eine Kugel in den Polygonkopf. Ha! Da ist der Idiot selbst schuld, wäre er mal nicht mit einem Messer zu einer Schießerei gekommen! Frank zückt eine Spritze, was uns munter und den Bildschirm bunter macht. Der Protagonist spuckt noch eben einen Zahn aus und ist kurz darauf wieder einsatzbereit. Alternativ zu dieser unansehnlichen Dentalkur hätte sich unser Held auch eine Kugel aus dem Fuß ziehen oder – ganz besonders eklig – einen kleinen Finger wieder einrenken können. Die Entwickler haben dem Spiel über 60 solcher Animationen spendiert. Die USK wird's bestimmt freuen ...

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

Allen, die es genau wissen wollen, hauen wir noch ein paar harte Fakten um die Augen: *Far Cry 2* soll im Oktober erscheinen, 50 virtuelle Quadratkilometer Spielfläche und geschätzte 50 Stunden Spielzeit mitbringen, Ihnen mehr als 30 Waffen in die Hand drücken und neun spielbare, männliche Charaktere zur Verfügung stellen. Drei weitere, weibliche Spielfiguren dürfen Sie zwar nicht lenken, als Buddys begegnen diese Ihnen jedoch im Spielverlauf immer wieder. „Wisst ihr, was uns noch niemand gefragt hat?", wirft Produzent Louis-Pierre Pharand beim Interview-Termin in die Runde. „Ob unsere weiblichen Charaktere heiß sind." – „Und?", wollen wir wissen, „Sind sie es?" Pharand grinst: „Ja, Nathrine ist heiß." Kreativdirektor Hocking pflichtet ihm nickend bei. Jürgen Krauß

Info: http://farcry.de.ubi.com

Bitte ein Buddy!

Aus neun Charakteren wählen Sie Ihre Spielfigur, alle anderen werden zu Buddys (Kumpel) – hinzu kommen drei nicht spielbare Pixeldamen. Buddys sind Freunde, Auftraggeber und Rückversicherung in einem. Zwei davon kennen wir bereits ...

FRANK WILDERS



Der Ire ist ein gutes Beispiel für die negativen Folgen einer vaterlosen Erziehung. Er umgab sich schon früh mit Kriminellen und verdiente sein Taschengeld mit Botendiensten für Banden aus der Nachbarschaft. Er landete natürlich prompt im Kittchen, wo man ihn mit mindestens vier Todesfällen bei Mitgefangenen in Verbindung brachte. Nach seiner Freilassung tauchte er unter und trieb dubiose Geschäfte in Spanien, Marokko, dem ehemaligen Jugoslawien, Jemen und Tschetschenien, bis er sich letztendlich in Südafrika niederließ.

WARREN CLYDE

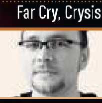
Warren wuchs in einem Indianerreservat auf. Regentänze und Naturheilkunde lagen ihm allerdings nicht sonderlich. Vielmehr strebte er, wie schon sein Bruder vor ihm, eine Karriere beim Militär an. Es folgten eine Sportverletzung, psychische Probleme und verschiedene Jobs bei internationalen Sicherheitsunternehmen. Warum er versuchte, nach seiner Entlassung mit falschen Papieren nach Kuba einzureisen, ist unklar. Später lernte er auf den Bahamas das Fliegen und heuerte 2005 bei der inzwischen bankrotten Liberian Airline an.



Far Cry 2

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
ERSCHEINT	Oktober 2008
VERGLEICHBAR	Far Cry, Crysis

JÜRGEN KRAUSS



Eine alte Gameshow-Weisheit besagt: Der Schwächste fliegt. Gut, in diesem Fall flog ich natürlich liebend gerne nach Kanada, wo ich mich persönlich von den Fortschritten der *Far Cry 2*-Entwicklung überzeugen konnte. Meine Erkenntnisse: Das Spiel sieht noch immer geil aus, fühlt sich bei virtueller Nacht tatsächlich anders an (mit Jetlag sowieso), hat mindestens eine scharfe Tante im Repertoire und macht mich total an. Einzig die Versprechen bezüglich der offenen Spielwelt und der Hardware-Anforderungen konnte ich noch nicht selbst prüfen. Aber mal ehrlich: Wer so eine Grafikbombe auf einem 300-Euro-Rechner spielt, geht auch mit einer „Zehn auf der Zehnfingerskala"-Edelschnecke „schick" in der Frittenbude essen. Ein paar Kröten werden Sie also vermutlich ausgeben müssen. Wenn Sie mich fragen: Es lohnt sich. Ich bin mir ziemlich sicher, dass *Far Cry 2* kein Grafikblender, sondern zumindest ein schöner Pyromanensimulator wird.

>>Mit Beamten in der Mittagspause Paintball spielen macht keinen Spaß.<<

Im Rahmen dieser Zwischensequenz sehen Sie den neuen Helden „Psycho" (links).

CRYSIS WARHEAD

Psycho? Logisch!

Wer sagt, es komme nur auf die inneren Werte an, ist selbst hässlich, Chirurg oder Stevie Wonder. Für alle anderen hätten wir einen Tipp. Und der heißt *Warhead*, auf Deutsch „Sprengkopf", wobei Sie sich vorstellen können, dass es darin nicht um Migräne geht. Mit dem explosiven neuen Kapitel der *Crysis*-Saga will Entwickler Crytek nicht nur die Messlatte in Sachen Optik erneut höher legen – auch ist geplant, spielerisch und bei der Handlung stärker zu punkten. Ferner versprechen die Spielmacher um Geschäftsführer Cevat Yerli (siehe Interview unten), dass der Ableger wegen einer optimierten Grafik-Engine flüssiger laufen werde als das Ur-*Crysis*. *Warhead* sei ein Titel, den jeder daddeln könne, auf einem PC für 400 Euro, und zwar mit den höchsten Details, heißt es vollmundig. „In *Crysis* waren die Anforderungen höher, als uns lieb war", gesteht Produzent Bernd Diemer.

NEUE PERSPEKTIVE

Warhead ist nicht *Crysis 2*, aber auch kein Add-on. Es handelt sich vielmehr um eine eigenständige Erweiterung. Die Handlung spielt zur selben Zeit wie das Ur-Programm, wobei Sie das Abenteuer aus einer anderen Sicht erleben, was sie auf die andere Seite der Insel führt. In der Rolle von Sergeant Sykes, „Psycho" genannt, gilt es einmal mehr, Hunderte von virtuellen Koreanern und Außerirdischen wegzubretzeln. Mit neuen zusätzlichen Waffen und Fahrzeugen, versteht sich.

INTERVIEW

„*CALL OF DUTY 4* IST EIN SEHR, SEHR GUTES SPIEL!"



Cevat Yerli ist Geschäftsführer der Entwicklerfirma Crytek und einer der *Crysis*-Väter.

Wir sprachen mit dem türkischstämmigen Crytek-Geschäftsführer Cevat Yerli über *Crysis*, die Konkurrenzsituation mit *Call of Duty 4*, und darüber, wie mit *Warhead* alles besser werden soll.

PC ACTION Der Mehrspielerteil von *Crysis* fand nur mäßigen Zuspruch, vielleicht ist Port-Struggle einfach zu komplex? Vorschlag: Ersetzt die Koreaner durch Terroristen, die Amerikaner durch Counter-Terroristen und stellt ein paar Geiseln in die Alienfabrik.
Cevat Yerli: Das wird dann *Crysis-Strike* oder *Cry-Strike* oder *Counter-Crysis*. [lacht] Der Vorschlag ist sehr kreativ, muss ich sagen.

PC ACTION Wir finden es seltsam, in einem Spiel, das von einer deutschen Entwicklerfirma produziert wurde, als patriotische Amerikaner in den Kampf zu ziehen. Wie stehen die Chancen, dass in Zukunft auch mal ein Deutscher zu den Waffen greift?
Cevat Yerli: Also wenn, dann wird's ein Türke. [lacht]

PC ACTION Technisch ist *Crysis* top, die Hintergrundgeschichte eher nicht. Kriegt der Autor für *Warhead* mehr Kohle oder schreibt die Story diesmal jemand anderes?
Cevat Yerli: Dieses Mal schreib ich sie. [lacht]

PC ACTION *Call of Duty 4* hat sich mehr als doppelt so oft verkauft wie *Crysis*. Woran könnte das aus eurer Sicht liegen und inwieweit ändert sich daran etwas mit *Warhead*?
Cevat Yerli: Also ich denke, *Call of Duty 4* hatte einen interessanten Punkt, und zwar war die Online-Vermarktung stark. Also die Kommunikation über das Online-Spiel, der Singleplayer wurde sehr wenig kommuniziert. [...] Diese Kommunikation hat dazu geführt, dass der Kunde auch beim ... sagen wir mal so: Der Raubkopierer hat sich gedacht: „Kopiere ich jetzt 'n Singleplayer-Spiel oder kopiere ich ein Multiplayer-Spiel? Ein Multiplayer-Spiel lohnt nicht zu kopieren, [...] also kopiere ich lieber *Crysis*." Und das ist natürlich ein Gedanke, der uns sehr, sehr getroffen hat. Auf der anderen Seite muss man sagen, dass *Call of Duty 4* ein sehr, sehr gutes Spiel ist. Es ist ein Top-Produkt und es war einfach ein Konkurrent. [...].

»Dreiteilige sozialkritische Filmreihe aus Afrika: Auf *Mola rennt* und *Mola brennt* folgt nun *Mola pennt*.«

Der Held schaltet in dieser Szene zwei menschliche Feinde aus.

Den draufgängerischen Engländer kennen wir bereits aus dem Vorgänger, nun wird er zur Hauptfigur. „Wir wollten, nachdem wir in *Crysis* einen Helden hatten, der gesichtslos war, dem Spieler die Möglichkeit geben, sich mit der Figur zu identifizieren", so Diemer. Auch diesmal greifen Sie auf den beliebten Nano-Anzug zurück, der in vier Modi einstellbar ist: Er verleiht wahlweise Superkraft, Schnelligkeit oder eine bessere Panzerung und verfügt über eine Tarnfunktion.

FÜHL DICH FREI!

Spielerisch soll *Warhead* mehr Entscheidungsfreiheit bieten. Anders als beim Vorgänger dürfen Sie jederzeit in Vehikel steigen, um zu fahren, die Bordkanone zu nutzen und bei KI-gesteuerten Kollegen mitzureisen, – oder eben zu Fuß gehen. In *Crysis* war es etwa ab der Halbzeit so, dass der Spieler förmlich zwangsweise hinter Lenkräder oder Geschütztürme geklemmt wurde. Trotzdem präsentierte sich der Shooter als toller Titel mit unschlagbarer Grafik, der von uns 92 % Spielspaßwertung erhielt. Gegenüber *Call of Duty 4* (94 %) fehlte es aber an der dramatischen Inszenierung. „Wir haben uns das Feedback aus der Presse und von unseren Fans angesehen und überlegt: Was sind die Hauptpunkte, an denen wir arbeiten müssen?", sagt Diemer. Für eine packendere Hintergrundgeschichte haben die *Warhead*-Entwickler professionelle Autoren ins Boot geholt. Susan O'Connor etwa, die bei *Bioshock* mitwirkte. Zwischensequenzen laufen nicht mehr nur in der Ich-Perspektive ab. Außerdem spendieren die Macher ihren Außerirdischen mehr künstliche Intelligenz. Wenn alles läuft, wie die Entwickler versprechen, kriegen wir im Herbst also nicht nur was fürs Auge, sondern auch tolle innere Werte. Ein Top-Model mit gutem Charakter quasi, was ja eigentlich gar nicht geht. Deshalb sind wir so gespannt.

Harald Fränkel

Info: www.crysis-thegame.com

Crysis Warhead

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Crytek/Electronic Arts
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	Far Cry

HARALD FRÄNKEL



Crysis ist besser als *Call of Duty 4*. Glauben die Kollegen Wollner und Krauß, die alten Grafikhuren. Ich dagegen habe Ahnung. Trotzdem ist meinereiner hinsichtlich *Crysis Warhead* erwartungsfroh: Der Vorgänger war alles in allem ein erstklassiges Spiel und die Entwickler haben erkannt, wie sie noch einen Gang höher schalten können. Jetzt muss es „nur" noch mit der Umsetzung klappen. Den neuen Protagonisten find ich übrigens klasse, mit Psycho kann ich mich super identifizieren. Sie entschuldigen mich jetzt, es ist Medikamentenausgabe.



Wir sollen einen Piloten retten, die beiden Herren links und rechts haben etwas dagegen.



Die AY-69, eine der neuen Waffen, dürfen Sie sogar im praktischen Doppelpack nutzen.

»Traute Zweisamkeit: Alpha Romeo und Alpha Julia.«

Wie weit die Beziehung mit der Dame im Hintergrund geht, entscheiden Sie per Dialogfunktion.

ALPHA PROTOCOL

Alpha-Männchen

Tolle Wurst: Nur Sie können die Welt retten, doch Ihre Agentenkollegen wollen Sie lieber hinter Gittern sehen.

Ein Action-Rollenspiel, das mal nicht in ferner Zukunft oder in düsterer Fantasy-Vergangenheit spielt? In dem Sie als schlagfertiger Geheimagent zu schillernden Einsatzorten rund um den Globus reisen? Drei Gutmenschen mit den Initialen J. B. sind die Vorbilder unseres Helden in *Alpha Protocol*: James Bond, Jack Bauer und Jason Bourne. Jim Beam war jedoch schon vergeben, deshalb nannten die Entwickler bei Obsidian Entertainment ihren Hauptdarsteller Michael Thorton. Hinter Obsidian steckt ein erfahrenes Team, das bei Interplays Rollenspiel-Abteilung Black Isle Studios für Kracher wie *Fallout*, *Icewind Dale* und *Planescape: Torment* zuständig war. Nach *Knights of the Old Republic 2* und *Neverwinter Nights 2* ist *Alpha Protocol* die erste Eigenentwicklung.

HIER LOHNT DROGENHANDEL ...

Zur Story wollte uns Obsidian nur so viel verraten: Mit dem Wissen um eine groß angelegte Verschwörung lassen Sie alias Michael Thorton den Geheimdienst-Job hinter sich, um auf eigene Faust die Welt zu retten. Die meisten Ex-Kollegen finden das nicht lustig und wollen Thorton aus dem Verkehr ziehen, nur ein paar alte Freunde halten zu ihm. Sichere Schlupfwinkel bieten eine gewisse Grundausrüstung, einfache Waffen etwa, doch für den Rest müssen Sie selbst sorgen:

INTERVIEW „INTERAKTION? JA, ABER NICHT UM JEDEN PREIS."



Im Gespräch: *Alpha Protocol*-Produzent und Obsidian-Mitbegründer Chris Parker.

PC ACTION ist für seine knallharten Interviews bekannt. Weil wir dem *Alpha Protocol*-Produzenten Chris Parker mit schlechtem Sex drohten, brach er psychisch zusammen und packte sofort aus.

PC ACTION Als Geheimagent Michael Thorton reisen wir manchmal auch mit dem Flugzeug zu unserem nächsten Einsatzort. Hin und wieder sogar in einer normalen Passagiermaschine, in der wir mit unserem Sitznachbarn oder unserer Sitznachbarin reden können. Was, wenn da eine attraktive Frau sitzen würde? Wie weit können wir mit ihr gehen?

Chris Parker: Das liegt ganz in euren Händen. Ihr könnt beispielsweise mit ihr flirten oder eher kühl reagieren.

PC ACTION Da flirten wir als echte Männer dann doch lieber. Kann man denn Frauen auch wirklich erfolgreich umgarnen? Oder bleibt es lediglich bei den warmen Worten?

Chris Parker: Keineswegs, der weitere Verlauf in diesem und allen anderen Gesprächen in *Alpha Protocol* wird ganz klar durch die Entscheidung des Spielers beeinflusst. Er allein steuert den Ausgang des Dialogs und damit letztendlich auch den Fortgang der weiteren Handlung. Wir lassen dem Spieler sehr, sehr viele Freiheiten und nehmen ihn nur bei bestimmten, ausgewählten Situationen an die Hand. Da musst du als Entwickler schließlich den perfekten Mittelweg finden: Interaktion? Na selbstverständlich! Aber logischerweise nicht um jeden Preis. Es wäre ziemlich blöd, wenn es sich Michael gleich am Anfang mit seinem Boss verscherzen würde, oder etwa nicht?

PC ACTION Wenn sich Michael beim Gespräch mit der sehr hübschen Dame also wirklich anstrengt, kann er dann, na ja, du weißt schon ...

Chris Parker: Ja, das kann er auch. Auch wenn ich mir nicht ganz sicher bin, was du meinst. [lacht]

»Willst du meine Frau werden, Aishe?«

Held Michael Thorton legt sich mit einem vemummten Turbanträger an.

»Drahtseilakt: Drahtseilakt.«

Sportlich muss der Protagonist alles aus sich herausholen.

Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab – eine Pause-Taste soll es nach dem Willen der Entwickler nicht geben.

»Halt still, sonst treff ich die Fliege nicht!«

Thorton (links) wurde von seiner eigenen Organisation reingelegt und kann dieser nicht trauen.

etwa mit Drogen und Schmuck, die Sie für klingende Münze auf dem Schwarzmarkt verkaufen. Die Missionen sollen abwechslungsreich sein und sich auf den Spielverlauf auswirken. So dürfen Sie in einem Auftrag die Zielperson töten, verhaften oder freilassen – das bringt neue Gegenstände, Erfahrungspunkte oder einen Verbündeten, der Ihnen später hilft. Bei einem anderen Einsatz müssen Sie in ein Bürohochhaus eindringen, dort Daten von einer Festplatte klauen und wieder lautlos verschwinden. Wem das zu wenig Action ist, der ballert drauflos, was den Auftrag naturgemäß schwieriger gestaltet. Asien, Europa, der Mittlere Osten: Niemand und nichts ist vor Michael Thorton sicher – die TV-Serie *Alias* lässt grüßen. Die *Unreal*-Engine 3 mit allerlei Filtern und Nachbearbeitungen sorgt dafür, dass sich die Schauplätze optisch stark unterscheiden.

ERST SCHIESSEN, DANN FRAGEN!

Rollenspieltypisch gibt's für getötete Gegner und erfolgreich abgeschlossene Missionen Erfahrungspunkte, die Sie in zehn Fähigkeiten, etwa Schusswaffen, Nahkampf, Tarnkunst und das Hacken von Computersystemen, investieren. Mit zunehmender Erfahrung steigen Ihre Schussgenauigkeit und die Geschwindigkeit, mit der Sie einen Computer hacken. Jede der zehn Fähigkeiten besitzt zehn Unterstufen und 15, wenn Sie sich spezialisieren. Dann brilliert Michael Thorton mit Manövern wie „Zeit anhalten und so präzise schießen, dass mehrere Gegner gleichzeitig zu Boden gehen". Stolz sind die Entwickler auf ihr Dialogsystem: Mit den drei Stimmungslagen aggressiv, professionell und gewitzt reagieren Sie auf Ihr Gegenüber, gewinnen es für sich oder spielen mehrere Personen gegeneinander aus – *Mass Effect* lässt grüßen. Allerdings laufen Dialoge in *Alpha Protocol* oft im Kampf gegen die Zeit ab. Roland Austinat

Info: www.obsidianent.com

ALPHA PROTOCOL

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Obsidian Entertainment/Sega
ERSCHEINT	Februar 2009
VERGLEICHBAR	Mass Effect, Fallout 3



ROLAND AUSTINAT

Ich werde nicht müde, allen Freunden die Brillanz der Fernseh-Agentenserie *Alias* zu predigen: Was? Noch nicht gesehen? Sofort die DVDs kaufen! Weil ich besagte TV-Reihe so abgöttisch liebe, gefällt mir auch das Szenario von *Alpha Protocol* ausgezeichnet. Ich wünsche mir lediglich, dass die Obsidianer das Rollenspiel nicht mit zu viel Action verwässern, sondern sich an ihre Wurzeln erinnern (*Fallout*, et cetera). Das Zeitdruck-Dialogsystem und Fraktionen, die das Geschehen langfristig beeinflussen sollen, lassen mich hoffen.



Weil es mit dem lautlosen Nahkampf nicht geklappt hat, greifen wir uns einen menschlichen Schild.



Deckung: Die Flucht per U-Bahn wird durch feindliches Sperrfeuer unmöglich gemacht.

»Ich wusste, diesen Blind Date hat einen gewaltigen Haken.«

Die Kämpfe gegen die monströsen Bosse gehören zu den Höhepunkten in *The Swarm*.

THE SWARM

Schwärmerei

Ein Überlebenskampf in einer verwüsteten Stadt inmitten abscheulicher Kreaturen? In *The Swarm* geht's Ihnen wie einem PC ACTION-Redakteur. Wir befinden uns in der nahen Zukunft in Moskau, Außerirdische sind mal wieder zu Besuch auf unserem schönen Planeten. Allerdings haben die Jungs kein Mittel gegen Krebs oder die Baupläne für einen Hyperraum-Antrieb im Gepäck, sondern töten einfach alles, was sich bewegt. Die Menschheit will sich das natürlich nicht gefallen lassen und bombt die dreisten Besucher mit haufenweise Nuklearwaffen zu.

WELTUNTERGANG

Den Typen vom anderen Stern geht der Atomangriff ziemlich am Tentakel-Anus vorbei, die russische Hauptstadt jedoch ist nach dem nuklearen Winter eine graue, lebensfeindliche Ruine. Sie sieht also genauso aus wie vorher, allerdings überlebt man wegen der radioaktiven Strahlung nicht so lange an der Oberfläche wie beim sonst üblichen Smog. Deshalb verziehen sich die wenigen Menschen, die noch nicht zerstückelt oder bei Experimenten draufgegangen sind, unter die Oberfläche: in Moskaus riesiges U-Bahn-Netz. Anstatt jedoch Ihren letzten Goldzahn für Wodka und Nutten zu opfern und auf einen schnellen, schmerzfreien Tod zu hoffen, wie es der gemeine Russe machen würde, entscheiden Sie sich, dem ungeladenen Besuch die baldige Heimreise ans Herz zu legen.


»Das ist der hässlichste Kitzler, den wir je gesehen haben.«

Mit der Zeit mutieren Sie immer mehr zum Alien und kämpfen auch gegen andere Überlebende.


»Ukrainische Züchtungen stoßen beim Deutschen Rassehundeverband nach wie vor auf Ablehnung.«

Mehr Abwechslung: Die Gegnerpalette reicht von riesigen Bossen bis zu diesem Kleinvieh.

AUF NIMMERWIEDERSEHEN

In der Verfolgersicht machen Sie sich auf, die Welt zu retten und die Gehirne der Pixel-Invasoren auf Moskaus Straßen zu verteilen. Um dieses ehrgeizige Vorhaben in die Tat umzusetzen, drücken Ihnen die Entwickler ein breites Arsenal dicker Wummen und Nahkampfprügel in die Hand. Sie dürfen dabei nicht nur konventionelles Kriegsgerät mit Alien-Technik pimpen, sondern auch schlagkräftige Waffen der Gegner verwenden. Das allein reicht aber nicht, um die Weltall-Brut zu plätten. Also hat sich Targem Games etwas Cooles ausgedacht: Ihr Alter Ego kann die Fähigkeiten der Gegner absorbieren und zu seinem Vorteil nutzen. Sie dürfen beispielsweise Röntgenblicke einsetzen oder dem Spielhelden einen todschicken Chitin-Panzer verpassen. Die Kehrseite: Mit der Zeit mutieren Sie selbst zum Außerirdischen – werden also Kollege Hesse immer ähnlicher – und zunehmend aus den eigenen Reihen beschossen.

SONST NOCH WAS?

Technisch lässt uns *The Swarm* zwar nicht vom Stuhl kippen, trumpft aber mit einigen coolen Ideen und fetten Bosskämpfen auf. Es kann sich also durchaus lohnen, das Teil weiter im Auge zu behalten – trotz der russischen Herkunft. Michael Grill

Info: www.buka.com

The Swarm

GENRE	Action
HERSTELLER	Targem Games/Buka
ERSCHEINT	4. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4

MICHAEL GRILL

Die Erfahrung hat gezeigt, dass Importe aus dem fernen Russland eher mit Vorsicht zu genießen sind. Das gilt nicht nur für etliche grottige Spiele, sondern vor allem für Kollege Frank. Im Falle von *The Swarm* bin ich aber Optimist und Perestroika-Fan: Die langsame Mutation zum Außerirdischen, dicke Alien-Knarren und imposante Bosskämpfe – das macht durchaus Bock auf mehr! Bleibt nur abzuwarten, ob die coolen Versprechungen der Jungs von Targem Games auch im fertigen Spiel erfüllt sind. Falls ja, könnte das Teil richtig gut werden.



»Billige Kopie: Wrath of the Licht King.«

Im Lauf des Spiels können Sie Alien-Technik wie diesen Kraftschild einsetzen.

Nicht nur mit Knarren, auch im Nahkampf geht's den fiesen Aliens an den Kragen.

INTERVIEW „LEIDER HABEN DIE ALIEN-TYPEN VOR IHREM BESUCH NICHT ANGERUFEN …"

Wir sprachen mit Targem-Chef Stanislav Scorb über unfreundliche Aliens, wie man am besten russische Kollegen beleidigt und warum zum Teufel keine Möpse im Spiel sind.



Stanislav Scorb, Chef der russischen Entwicklertruppe Targem Games.

PC ACTION Du bist doch Russe, richtig? Bist du gerade nüchtern?
Stanislav Scorb: Klar! Im Sommer brauchen wir Russen nicht so viel Wodka, um unsere Körpertemperatur auf einem normalen Niveau zu halten. Vielleicht ein paar Liter Bier, wenn's wirklich heiß ist.

PC ACTION Wie dem auch sei, fangen wir an. Zuerst zur mit Abstand wichtigsten Frage: Werden wir Brüste in *The Swarm* zu sehen kriegen?
Stanislav Scorb: Nein, leider nicht. Und das kotzt uns auch an. Unser Plan war eigentlich, dass die Aliens zehn Jungfrauen für Experimente gefangen nehmen und nackt an der Wand angebunden zurücklassen. Leider hatte der Produzent etwas dagegen. Also triffst du statt auf nackte Jungfrauen auf einen Haufen blutrünstiger Außerirdischer.

PC ACTION Warum zum Teufel sollten wir das Teil dann spielen?
Stanislav Scorb: Gute Frage, wir verstehen natürlich euer Problem. Aber Chitin-Brüste an Aliens? Das wäre zu viel! Wir bauen das im nächsten Spiel ein, versprochen. Trotzdem bietet *The Swarm* ein paar interessante Dinge: Du kannst zum Beispiel aus Alien-Mutationen wählen, deinen Charakter also teilweise zum Außerirdischen werden lassen und den Feind mit seinen eigenen Waffen schlagen. Das gibt's in kaum einem anderen Spiel! Außerdem haben wir versucht, so viel Action wie möglich in das Spiel zu packen. Ein weiterer Pluspunkt ist der einfach grandiose Handlungsort: Die zerstörten, rauchenden Ruinen von Moskau, der alieninfiltrierte Kreml, die dunklen, mysteriösen U-Bahn-Netze. Das wird richtig gut!

PC ACTION Warum sind die Außerirdischen eigentlich so böse zu den Menschen? Wäre es nicht viel schöner, wenn wir mit ihnen Seite an Seite in friedlicher Koexistenz leben könnten?
Stanislav Scorb: Leider haben die Typen vor ihrem Besuch nicht angerufen, was eigentlich angebracht gewesen wäre. Also bekommen Sie bei der Ankunft die Rechnung präsentiert. Außerdem, sieh dir die Freaks mal an! Die machen grässliche Experimente mit uns, killen jeden, der ihnen vor die Klauen kommt. Jeder normale Mensch würde denen den Schädel wegblasen wollen!

PC ACTION Im Spiel gibt es ja Alien-Mutationen. Gibt's auch so was wie einen Röntgenblick, um durch Blusen oder Röcke durchzusehen?
Stanislav Scorb: Ja, den gibt es! Allerdings tragen die Aliens glücklicherweise keine Blusen oder Röcke. Und durch die kugelsicheren Westen der anderen Menschen zu sehen? Das würde bei den vorwiegend männlichen Käufern wohl weniger gut ankommen. Du kannst aber noch viele andere Fähigkeiten benutzen, etwa einen Kraftschild, um dich vor Angriffen zu schützen, oder einen coolen Chitin-Panzer. Außerdem kannst du deine Waffen mit Alien-Technik pimpen!

PC ACTION Bietet *The Swarm* eine frei begehbare Welt oder läuft das Spiel eher linear ab?
Stanislav Scorb: *The Swarm* wird ein von der Handlung angetriebenes, eher lineares Spiel. Wir wollen aber auf alle Fälle mehr bieten als einfach nur stupide Ballerei. Es wird ständig interessante Story-Wendungen und neue Ereignisse geben, die das Spiel immer interessant und spannend halten.

PC ACTION Wenn der Spieler zu viele Alien-Mutationen verwendet, wird er selbst immer mehr zum Außerirdischen. Was passiert dann? Knallen uns die eigenen Jungs ab?
Stanislav Scorb: Es wird auch Menschen geben, die dich dann angreifen. Wer will schon einen verdammten Mutanten als Freund haben? Ich nicht! Aber zu viel Alien-Technik kannst du eigentlich nicht einsetzen, du musst sogar zum Alien werden, weil du sonst gegen die außerirdischen Viecher einfach keine Chance hast. Vor dem Endkampf wird dein Alter Ego kaum noch als Mensch zu erkennen sein.

PC ACTION Wird *The Swarm* ein reinrassiges Action-Spiel? Worauf liegt euer Fokus? Handlung oder fette Kämpfe?
Stanislav Scorb: Wir arbeiten in bester Tradition aktueller 3D-Metzelspiele. Der Fokus liegt also klar auf der Action. Natürlich lassen wir dabei die spannende Geschichte nicht außen vor. *The Swarm* wird einfach eine tolle Mischung aus packender Story und brachialer Action.

PC ACTION Letzte Frage: Wir haben einen russischen Redakteur in unseren Reihen. Um ihn in seiner Muttersprache zu beleidigen, könnt ihr bitte folgenden Satz übersetzen? „Alexander Frank sieht wie ein kleines Mädchen aus, stinkt nach Müll und ist so witzig wie ein PC-Games-Redakteur."
Stanislav Scorb: Sag einfach das zu ihm: „Sanja, derzhis'! Pobolsche tebe babla, tölok i terpenija!" (Alex, halte durch! Wir wünschen dir jede Menge geile Weiber und viel Geduld.)



Die Alien-Besucher wie dieser Surgeon sehen richtig abgedreht aus.

»Macht Spaß: Trampolin-Springen.«

Das US-Bazooka-Team hat einen Volltreffer gelandet. Ein Soldat fliegt wegen der Druckwelle meterhoch in die Luft.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Der nächste Überflieger





Was haben die Deutsche Bahn und *Hell's Highway* gemeinsam? Beide haben mit massiven Verspätungen zu kämpfen. Doch es gibt Hoffnung!
Wir haben eigentlich nicht mehr daran geglaubt, doch neulich hatten wir tatsächlich eine Vorschauversion vom neuen *Brothers in Arms* im Postfach. Da natürlich sofort ein Streit in der Redaktion ausbrach, entschied sich unser Chef, den bestaussehenden Redakteur an die Front zu schicken. Da Wolfgang Fischer aber noch mit *Weightwatchers: Das Spiel* beschäftigt war, kam Wollner zum Einsatz – ein glückliches Los, wie sich bald herausstellen sollte ...

AUSSEHEN IST NICHT ALLES

Sie übernehmen die Rolle von Matt Baker, dem Anführer der Fox-Kompanie. Mit Ihren Jungs springen Sie im Zuge der Operation Market Garden hinter den deutschen Linien ab, um wichtige Knotenpunkte wie Brücken, Städte und ebenjenen berüchtigten Hell's Highway zu besetzen, der direkt nach Berlin führt und dem Spiel seinen Namen gab. Das Erste, was beim neuen *Brothers in Arms*-Abenteuer auffällt, ist die unglaublich gute Grafik. Noch nie gab es in einem WW2-Shooter so detaillierte Gesichter und nahezu fotorealistische Außenareale. Da der dritte Teil der Serie erst im August das Feuer eröffnet, sind wir gespannt, ob die Entwickler von Gearbox bis dahin noch mehr aus der *Unreal*-Engine 3 rausholen. Aber eigentlich ist das gar nicht unbedingt nötig, denn bereits die


»Gefährlicher Schulweg: Kinder in Afghanistan.«

Unsere Einheit sucht hinter einer Mauer Schutz. Der Mann am Maschinengewehr nimmt das Farmhaus ins Visier. Hier verstecken sich mehrere Deutsche.


»Arten oft aus: Nachbarschaftsstreitigkeiten im Schrebergarten.«

Nachdem wir uns an die deutsche Stellung herangeschlichen haben, leistet der Raketenwerfer gute Arbeit. Die drei Feinde wirbeln leblos durch die Gegend.

»Auch ein Maschinengewehr braucht ab und zu eine starke Schulter zum Anlehnen.«

Die Amerikaner feuern aus der MG-Stellung auf die heranstürmenden Deutschen.

»Albern: Soldaten, die sich als Schnecke verkleiden.«

»Herr General! Wir haben Öl gefunden!«

Das Bazooka-Team steht unter heftigem Beschuss und versucht schnell Deckung zu finden. Im Hintergrund schlägt ein Artilleriegeschoss ein.

Wir überraschen einen deutschen Soldaten, der sofort das Feuer eröffnet.

Zwei deutsche Kämpfer verschanzen sich hinter einem Tisch und eröffnen das Feuer.

Vorschauversion würde eine Grafikwertung einheimsen, die irgendwo um die 90 Prozent liegt. Doch bei all dem Augenschmaus wollen wir das eigentliche Spiel nicht vergessen – und auch hier ist *Hell's Highway* jetzt schon ein dickes Kaliber. Obwohl Gearbox am Spielprinzip der beiden Vorgänger mit den ständigen Flankenangriffen zum Teil festhält, bietet der neue Serienvertreter wesentlich mehr Freiheit. Im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen ist es kein Muss, die Gegner in der Deckung festzunageln und dann von der Seite anzugreifen – es ist eine Option, mehr nicht. Könner ballern die deutschen Truppen mit gezielten Distanzschüssen über den Haufen, während Anfänger sich auf die Unterstützung der Kameraden verlassen.

LASS DIE FETZEN FLIEGEN

Das Befehlssystem ist genauso simpel wie effektiv: Um eine feindliche Stellung anzugreifen oder eine neue Position einzunehmen, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, zielen auf die gewünschte Stelle und lassen die Taste los – schon eröffnen die Soldaten das Feuer beziehungsweise machen sich auf den Weg zur neuen Stellung. Dabei laufen die Burschen nicht wie die Lemminge blindlings in ihr Verderben, sondern huschen von Deckung zu Deckung und brechen bei Beschuss den Vormarsch ab. Per Tastendruck wechseln Sie zwischen den meist zwei Einheiten hin und her. Neben dem Sturmtrupp steht uns in der Vorschauversion eine Bazooka-Truppe zur Verfügung – eine Premiere in der *BiA*-Geschichte. Per Mausklick richten die Jungs mehr Chaos an als die Punker auf der Maidemo. Dabei staunten wir nicht schlecht, als neben diversen Deckungsteilen auch Gliedmaßen und halbierte Soldaten durch die Gegend flogen. Dass *Hell's Highway* ungeschnitten in Deutschland erscheint, ist somit mehr als fraglich. Abwarten ... Ralph Wollner

Info: www.brothersinarmsgame.com

BiA: Hell's Highway

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Gearbox/Ubisoft
ERSCHEINT	August 2008
VERGLEICHBAR	CoD 3, BiA: Earned in Blood

RALPH WOLLNER



Holla, das ist mal eine schöne Überraschung. Ich dachte eigentlich, nach *Earned in Blood* hätte sich die Serie totgelaufen. Prompt überrascht *Hell's Highway* mit neuen Elementen wie zum Beispiel den hervorragenden Bazooka-Einheiten. Am meisten freue ich mich, dass Gearbox vom steifen Spielprinzip weg ist und nun wesentlich mehr Freiheiten bietet. Unsere Version enthielt allerdings nur ein paar Missionen, die ich in knapp 90 Minuten durchhatte. Hoffentlich verhält es sich hier nicht wie bei einem Action-Film-Trailer, in dem man nur besten Szenen sieht.



»Kann man nicht mit ansehen! wenn Arme auf der Straße liegen.«

Nachdem wir einen feindlichen Hinterhalt ausgeschaltet haben, warten die Soldaten artig auf neue Anweisungen. Den deutschen Soldaten hat es schwer erwischt.



Während wir die Feinde mit dem Gewehr in der Deckung festnageln, eröffnet der Bazooka-Schütze das Feuer und vernichtet die komplette deutsche Stellung mit einem Treffer.

Auf sie mit Gebrüll: Sarumans Armee macht zum großen Sturm auf Helms Klamm mobil.

»Alle, die mit Schafen schlafen, heben die linke Hand.«

DER HERR DER RINGE: CONQUEST

Sauron macht lustig

In *Herr der Ringe* wird viel geprügelt. Das freut die Jungs von Pandemic, die nach *Star Wars: Battlefront* jetzt in Tolkiens Welt einsteigen.

Ein Rollenspiel ist *Der Herr der Ringe: Conquest* bei Weitem nicht: Egal ob Sie als schmächtiger Magier oder bulliger Krieger durch Mittelerde streifen, das Programm heißt Action. Sie spielen auf der guten Seite in 14 Levels die großen Schlachten von Helms Klamm bis zum Schwarzen Tor nach. Doch damit nicht genug: „Wir arbeiten auch an einer dunklen Kampagne, in der ihr die böse Seite verkörpert", eröffnet uns Chefdesigner Sean Soucy von Pandemic. „Ihr startet als Ringgeist und nehmt Frodo im Schicksalsberg den Ring ab, um ihn zu Sauron zurückzubringen – und den Weg frei für einen großen Rachefeldzug zu machen." An dessen Ende brennen Sie das Auenland nieder und lassen mit Sauron in Rivendell die Sau raus. Statt strahlender Helden, die abgehoben über das Schicksal von Mittelerde palavern, steuern Sie überwiegend ganz normale Kämpfer oder große Kreaturen wie ein Ent-Baumwesen oder den grimmigen Balrog in den Höhlen von Moria. „Zur Belohnung warten ab und zu schon ein paar Helden auf euch", sagt Soucy, während wir den Elben Legolas sehen, der auf fachmännische Weise einen Olifanten in die Knie zwingt. „Ihr hättet das Ungetüm auch mit einem Katapult oder einem brennenden Pfeil erledigen können – wir wollen euch viele Möglichkeiten zur Wahl bieten."

VIER GEWINNT

Vier Charakterklassen gibt's in *Conquest*: einen Krieger, der mit dem Schwert herzhaft zuhaut, einen Bogenschützen, der aus einiger Entfernung tödliche Pfeile verschießt, einen Scout, der sich unsichtbar macht und seinen Gegnern ein Messer in den Rücken rammt, und einen Magier, der mit Blitz- und Feuerzaubern für Stimmung sorgt. „Jede Klasse besitzt ihre eigenen Spezialangriffe", erklärt Soucy. „Euer Krieger greift mit einer feurigen Schwertattacke Heerscharen von Gegnern gleichzeitig an oder entzündet damit hölzerne Belagerungstürme, euer Scout platziert getarnt eine Bombe inmitten einer Gruppe von Feinden und sucht danach flink das Weite." Die Entwickler ermuntern dabei zur Zusammenarbeit der Klassen: „Wenn euch als Krieger sechs Bogenschützen das Vorankommen unmöglich machen, dann sucht euch einen Magier – der besitzt einen Schutzschild, der die Pfeile reflektiert." Ihre bis zu drei Mitstreiter werden vom PC oder von bis zu drei Freunden gesteuert, die jederzeit bei den 16 Kampagnen-Missionen ein- und aussteigen können. Bis zu 60 Spieler tummeln sich in zahlreichen Online-Mehrspieler-Spielmodi. Roland Austinat

Info: www.pandemicstudios.com

Der Herr der Ringe: Conquest

GENRE	Action
HERSTELLER	Pandemic Studios/Electronic Arts
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	Mercenaries, SW: Battlefront

ROLAND AUSTINAT



Die Heimat der nervigen Hobbits brandschatzen, die Gefährten der Reihe nach um die Ecke bringen und am Ende selbst den ach so guten Elrond einen Kopf kürzer machen – der Sauron in mir freut sich schon auf die böse Kampagne. *Der Herr der Ringe: Conquest* sieht zudem fesch aus und spielt sich sehr dynamisch: Die Kombination der vier Charakterklassen und Helden-Gaststars wie die Gefährten, Lady Eowyn und Saruman verhindern ein allzu eintöniges Geschnetzel. Sehr fein! Wir sind gespannt auf *Conquest*!



»Baumbart fühlte sich nach der schwierigen Ent-Scheidung sehr einsam.«

Als Troll auf Sarumans Seite machen Sie Sperrholz aus riesigen Ent-Baumwesen.



Als Krieger verteidigen Sie Minas Tirith gegen angreifende Orks und Olifanten.

Für ein Browserspiel ist die Grafik sehr detailliert. Hier beharken sich zwei Widersacher auf offenem Terrain.

Zwei Kontrahenten versuchen sich im Nahkampf auszuschalten. Durch den Raketenrucksack sind solche Duelle unheimlich actiongeladen.

Ein schwer gepanzerter Kämpfer feuert mit dem Maschinengewehr in die Luft. Für fliegende Feinde ist diese Waffe am besten geeignet.

FALLEN EMPIRE: LEGIONS

Ein gutes Netz-Werk

Bald erscheint ein Ego-Shooter, den Sie im Browser-Fenster spielen können. Was noch ungewöhnlicher ist: Das Ding könnte richtig gut werden.

In vielen Zockerkreisen bedeutet „Browser-Spiel" so viel wie „der letzte Mist" oder „meiner nicht würdig". Tatsächlich entpuppt sich die Zahl der ernst zu nehmenden Titel dieser Art als verschwindend gering. Das könnte sich durch das Entwicklerstudio Garage Games eventuell ändern, denn das bläst auf der neuen Web-Plattform „Instantaction.com" zum absoluten Browser-Spiele-Rundumschlag. Den Anfang macht der Ego-Shooter *Fallen Empire: Legions*.

UNTER FALSCHER FLAGGE

Wir meldeten uns beim Betatest an, starteten gespannt die erste Runde und fühlten uns sofort wie zu Hause. Das liegt zum einen am simplen Spieldesign, zum anderen an der frappierenden Ähnlichkeit mit dem PC-Spiel-Klassiker *Starsiege: Tribes* von 1998. Und tatsächlich arbeiten viele Macher des heute noch beliebten Mehrspieler-Shooters an der Entstehung von *Fallen Empire* mit. Auf die Nachfrage, ob es sich bei dem Titel um einen Nachfolger des 2004 erschienenen Ladenhüters *Tribes: Vengeance* handelt, winken die Entwickler ab. Das kann aber auch eine reine Vorsichtsmaßnahme sein, schließlich liegen sämtliche *Tribes*-Rechte bei Vivendi Universal – und wer legt sich bitte freiwillig mit einem solchen Medienriesen an ...

EINFACH, ABER GUT

In *Fallen Empire* suchen Sie sich wie in *Unreal Tournament 2004* einen Science-Fiction-Soldaten aus, danach müssen Sie sich nur noch für eine Spieloption entscheiden und los geht's. Momentan stehen Death-Match und Capture the Flag zur Wahl, doch bis zum Erscheinungstermin wollen die Programmierer weitere Varianten einbauen. Auch in Sachen Leveldesign gibt es keine Überraschungen: Beide bisher verfügbaren Umgebungen bestehen aus zwei Hauptquartieren, die stark an mittelalterliche Burgen erinnern, und einem Schlachtfeld, das beide Bauten verbindet. Nach einem Countdown fangen alle Beteiligten an, sich gegenseitig wie wild über den Haufen zu ballern oder den Feinden die Fahne zu stehlen. Doch das Team von Garage Games würzt die bisher ziemlich abgedroschen klingende Spielekost mit einer entscheidenden Zutat: einem Raketenrucksack. Den gab es zwar auch schon in etlichen Shootern, doch in *Fallen Empire* fungiert er tatsächlich als Salz in der Suppe: Da die Distanz zum gegnerischen Stützpunkt für einen Marsch zu groß ist, fliegen alle Teilnehmer lustig durch die Gegend und beharken sich in der Luft mit dicken Kalibern wie Maschinengewehr, Raketenwerfer oder Scharfschützen-Wumme. Schwebend erweisen sich die Krieger als träge und so enden die ersten Flugversuche in traurigen Abstürzen jenseits der Levelbegrenzung. Man braucht schon einiges an Übung, um die schwer gepanzerten Einheiten exakt zu manövrieren, aber genau darin liegt auch der Reiz des Spiels. Und schon wieder drängt sich der Vergleich mit *Starsiege: Tribes* auf, in dem akrobatische Flugeinlagen ebenfalls das zentrale Spielelement darstellten. Laut Aussagen von Garage Games sollen im fertigen Produkt bis zu 32 Teilnehmer mit von der Partie sein und auch ein Vollbild-Modus sei in Arbeit. Was der Spaß am Ende kosten soll, wollen die Entwickler allerdings noch nicht verraten. Ralph Wollner

Info: www.instantaction.com

Fallen Empire: Legions

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Garage Games/instantaction.com
ERSCHEINT	Sommer 2008
VERGLEICHBAR	Tribes, UT 2004

RALPH WOLLNER



Wenn Sie jetzt denken: „So was habe ich doch schon 100 Mal gespielt", wollen wir Sie nur an die Missionarsstellung erinnern – die macht schließlich auch nach dem tausendsten Nümmerchen noch Spaß. Bisher sieht *Fallen Empire: Legions* nach einem soliden Ego-Shooter aus, der ganz auf alte Tugenden vertraut. Überhaupt macht die Plattform instantaction.com einen mehr als interessanten Eindruck: Sollte der Preis stimmen, bekommen Sie hier per Mausklick das flotte Spielvergnügen. Näheres demnächst.



AUF DVD
TRAILER

»Halb nackte Männer sollte man nicht auf die leichte Schulter nehmen.«

Spektakulär: Der neue Kämpfer El Fuerte würgt Ken mit den Beinen.

Die zwei bekanntesten *Street Fighter*-Helden: Ken und Ryu.

STREET FIGHTER 4

Pack die Schläger aus!

Wer hätte das gedacht: Der nächste Teil der Prügelspiel-Legende *Street Fighter* erscheint auch für den PC!

„Ich dachte, du wärst stärker", faucht der Muskelprotz mit den hochstehenden roten Haaren verächtlich auf Japanisch. Sein Name ist Akuma, was so viel wie „Dämon" bedeutet. Ein mächtiger Gegner. Mit nur einer Hand hebt er Ryu, den leblosen Kämpfer im weißen Dress und mit rotem Stirnband, in die Höhe. „Warum strengst du dich nicht an?" Wütend schmettert er den Körper wieder zu Boden. „Gehst du denselben Weg wie ich, den Weg in die Hölle?" Da schlägt Ryu die Augen auf. Er erinnert sich an seine Ausbildung, seine Bestimmung. Plötzlich spiegelt sich wieder Entschlossenheit in seinem Gesicht. Er erhebt sich. „Ich bin hier, um zu kämpfen!" Unter diesem Motto bewirbt Capcom übrigens sein kommendes Kampfspiel *Street Fighter 4* in Japan. Bei der Präsentation gibt sich die japanische Spieleschmiede bereits beachtliche Mühe. Das beweisen alleine die auf der Webseite veröffentlichten Trailer zum Spiel. Denn selbst für die *Street Fighter*-Routiniers ist es nach den fast unzähligen Fortsetzungen (siehe Interview) etwas Besonderes, wenn wieder eine Ziffer im Titel der nächsten Episode steht. Das bestätigt uns Produzent Yoshinori Ono: „Wir waren der Meinung, dass es an der Zeit war, eine nummerierte Folge rauszubringen. Es ist so lange her, dass ein *Street Fighter*-Spiel erschienen ist, und ohne Nummer würden die Leute gar nicht wissen, um was es geht."

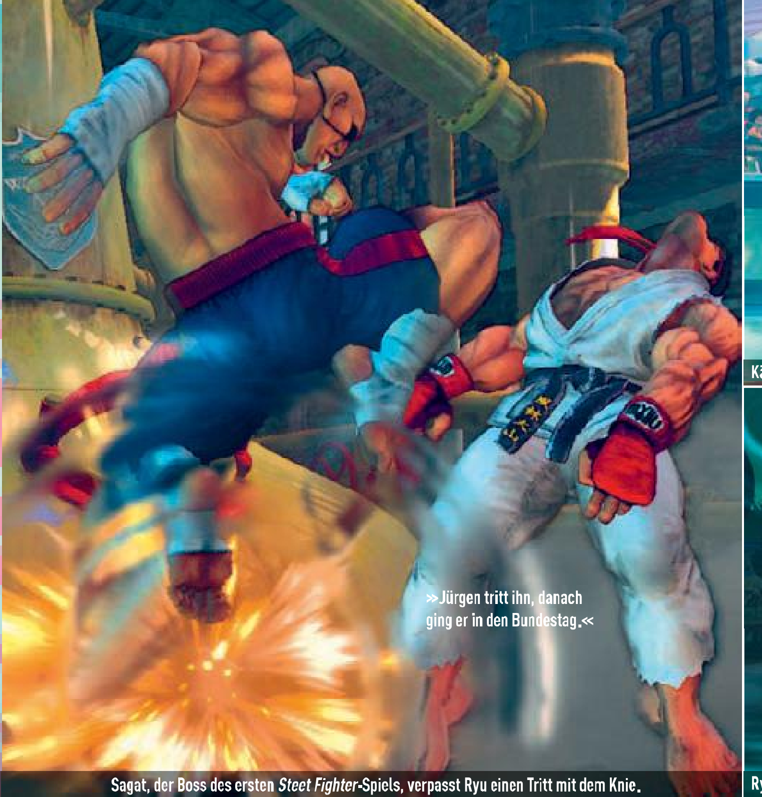
REDE NICHT, SCHLAGE!

Falls Sie trotzdem zu den Menschen zählen, die nicht wissen, worum es sich bei *Street*

Erfolgsstory

Sich zu verprügeln hatte keine Klasse – bis *Street Fighter 2* die Spielhallen eroberte.

Ob man es mag oder nicht: *Street Fighter 2* hat 1991 die Spielewelt für immer verändert. Nicht nur, dass mit Chun-Li eine der bis heute am meisten verehrten Videospiel-Damen die Bildfläche betrat, auch das Spiel überzeugte. Vor allem wegen des grandiosen Zwei-Spieler-Modus. Strategisch wie beim Schach ließen sich Angriffe der Gegner kontern und eigene Angriffe kombinieren.



Sagat, der Boss des ersten *Steet Fighter*-Spiels, verpasst Ryu einen Tritt mit dem Knie.



Kämpferin Chun-Li steckt harte Bauchtreffer von Vegas Klauenhand ein.

Ryu setzt zu einem Feuerball an. Solche sogenannten Special Moves beherrscht jede Spielfigur.

Fighter 4 dreht, dürfen wir Sie beruhigen: Das macht nichts. Die Spielhandlung ist nämlich schnell zusammengefasst: Zwei Kämpfer stehen sich in einem Turnier gegenüber und polieren sich mehr oder weniger spektakulär die Kinnlade. Einzelne Schläge lassen sich kombinieren und über bestimmte Joypad-Eingaben wie Kreisbewegungen und Tastendrucke besonders durchschlagende Aktionen starten. Wichtig dabei ist, den Gegner genau zu beäugen. Denn wie bei einem Strategiespiel kann man dessen Angriffe mit der richtigen Abwehr elegant kontern und aushebeln. Für Konsolenspieler mag das jetzt klingen, als erklärten wir einem Busfahrer die Funktion des Gaspedals. Aber für den PC erschien mit *Virtua Fighter 2* der letzte große kommerzielle Vertreter des Genres immerhin bereits vor elf Jahren. Zu der Zeit war Helmut Kohl noch Kanzler, Tokio Hotel noch nicht in den Charts und Jan Ullrich gewann vermutlich dank potenzsteigender Mittel die Tour de France. In den Jahren danach gab es am PC im Prügelsektor nur noch Dutzendware wie *Battle Arena Toshinden 2*, emulierte 2D-Vertreter oder Hobby-Entwicklungen. Umso überraschender ist es, dass Capcom den jüngsten Teil seiner Vorzeige-Prügelserie *Street Fighter* tatsächlich auch für PC ankündigt. „Die Wahl des PCs sowie anderer Plattformen kam durch den Wunsch zustande, so vielen Leuten wie möglich die Chance zu geben, das Spiel zu spielen", erklärt Ono-san. „So wie damals bei *Street Fighter 2*".

REDE NICHT, SCHLAGE!

Grafisch macht das Spiel bereits in der frühen Entwicklungsphase eine gute Figur. Es gibt mit C. Viper, Abel, El Fuerte, Rufus oder Seth neben den bekannten Recken aus älteren Teilen jede Menge neuer Kämpfer. Schauplätze in den Vereinigten Staaten, Russland, Brasilien oder China sorgen voraussichtlich für abwechs-



Die Dame C. Viper zählt zu den Neuzugängen in *Street Fighter 4* und kämpft hier auf einem Flughafen mit Publikumsliebling Blanka.

Äh ... geht das auch im echten Leben?

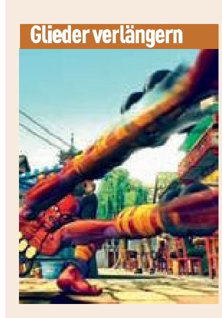
Die Figuren in *Street Fighter* haben jede Menge Tricks auf Lager. Sie können das auch!

Stromstöße verteilen



Der grünhäutige Blanka setzt sich und seine Gegner unter Strom. Für diese Fähigkeit legen Sie in der Ferienzeit zwei Drähte an den Flutlichtmast des nächstgelegenen Freibads und tauchen sie ins Schwimmbecken.

Glieder verlängern



Der indische Kämpfer Dhalsim kann seine Gliedmaßen auf eine unglaubliche Länge dehnen. Männer können das nach der Pubertät automatisch (partiell), Frauen buchen am besten in Osteuropa einen Kurs für Langfinger.

Leute verprügeln



Der einfachste Trick aus *Street Figher*. Diesen beherrscht im echten Leben jeder Mensch – wenn man die Zauberworte kennt! Wir empfehlen den Kampfruf „Nazis raus!" im Vereinsheim der örtlichen Wehrsportgruppe.

»Jetzt wird's mir zu bunt. Ich hasse den Grafiker.«

Duell der Altmeister: Ryu und Ken stehen sich gegenüber. Anhand der diversen Anzeigen planen Kampfprofis die nächsten Attacken.

lungsreiche Szenarien. Feuerbälle füllen den Bildschirm und bei sogenannten Fokus-Attacken schaltet das Spiel in einen abstrakten Tusche-Zeichentrickstil. Die Spielmechanik bleibt trotz 3D-Hintergründen zweidimensional. „Hätten wir das geändert, wäre das Spiel kein *Street Fighter* mehr gewesen und etwas ganz anderes geworden", so Ono-san. Dennoch erwarten *Street Fighter*-Veteranen natürlich Neuerungen. Zum Beispiel die Revenge-Balken (siehe Bild oben). Diese Rache-Leiste füllt sich, wenn der Gegner Sie trifft. Je voller Ihr Balken, desto stärker die eigenen Angriffe. Das soll Anfängern eine Starthilfe geben, um mit den Joypad-Profis Schritt zu halten. Durch eine zweite Neuerung könnten die Spieler sogar kurzfristig unverwundbar sein. Wer nämlich beim Aufladen eines härteren Schlags in einer bestimmten Kombination abbricht, kommt in diesen Modus, um sich dem Gegner etwa für einen Schulterwurf gefahrlos zu nähern. Ob es dieses System ins fertige Spiel schafft, ist allerdings noch nicht entschieden.

GUTE ZEITEN, SCHLECHTE ZEITEN

Ein zusätzlicher Reiz von *Street Fighter* ergibt sich für dessen Liebhaber aus dem Beziehungsgeflecht der in den Zweikämpfen antretenden Figuren. Wer sich für die Serie interessiert, weiß zum Beispiel, dass Ken

INTERVIEW „HÄLSE, BRÜSTE UND HINTERTEILE WEIBLICHER CHARAKTERE SIND WICHTIGE



Feilt gerade an *Street Fighter 4*: Yoshinori Ono von Capcom.

Wir sprachen mit Yoshinori Ono, dem kreativen Kopf hinter *Street Fighter 4*. Von dem Noch-36-Jährigen stammen solche Lebensweisheiten wie „Das Leben eines Spiele-Designers kostet dich Zeit, Geld und auch die Zuneigung von Frauen."

PC ACTION Haben dich die anderen Kinder in der Schule geschlagen oder wieso entwickelst du nun ein Prügelspiel?
Yoshinori Ono: Man kann sagen, dass ich eine sehr normale Kindheit hatte. Wenn ich zurückschaue, war ich wohl ein Raufbold. Jetzt fühle ich mich deswegen schlecht. Ich wünschte, du hättest das nicht gefragt (lacht). Ernsthaft: In der Schule interessierte ich mich für Musik, Computer und Mädchen (...). Was mein Interesse für Kampfspiele angeht und damit endet, dass ich nun selbst eines entwickle: Ich führe es auf meine Erfahrungen mit dem damaligen *Street Fighter* zurück. Die Tiefe des Kampfsystems und der Reiz, gegen einen anderen Spieler zu kämpfen, haben mich angezogen. Die wahre Motivation, nach zehn Jahren am aktuellen Titel zu arbeiten, ist simpel: Ich kann meiner Frau meine *Street Fighter*-Fähigkeiten zeigen und sie damit beeindrucken. Ich vermute, meine Motivation ist immer, das schönere Geschlecht zu beeindrucken.

PC ACTION Wenn du ein Charakter aus *Street Fighter 4* sein könntest, welcher wäre das und warum?
Yoshinori Ono: Ich wäre C. Viper *[siehe Seite 58]*. Ich würde mich sofort ausziehen und könnte so einen Blick auf ihren heißen Körper werfen. Okay, das war irgendwie gruselig. Kann ich meine Antwort zurückziehen und neu beginnen? Okay, meine ernste Antwort: Dhalsim. Ich könnte meine dehnbaren Glieder dazu nutzen, über Duschkabinen zu spannen und nackte Mädchen abzuchecken. Verdammt, schon wieder! Also, ich denke, ich würde den Yoga-Teleport benutzen und in die Frauen-Umkleide schlüpfen und ... Moment, das ist nicht nur anormal, das ist illegal. Und es ist eindeutig falsch. Okay, ich werde euch jetzt meine wirkliche Antwort geben: Ich würde Ryu sein wollen, weil ich auch gegen Stärkere kämpfen und mich verbessern will – ich hoffe, die Lüge war jetzt nicht zu offensichtlich.

PC ACTION Wir hassen den *Street Fighter*-Film mit Jean-Claude van Damme. Du auch?
Yoshinori Ono: Ich war bei der Entwicklung des Spiels involviert, das zum Film entstand. Demnach ruft eure Frage eine Flut schrecklicher Erinnerungen hervor, die mich für den Rest meiner Tage verfolgen wird (lacht).

PC ACTION Einige Leute behaupten, die neuen Charaktere wie El Fuerte, Rufus oder Seth seien nicht so cool wie die alten. Was würdest du diesen Leuten entgegnen?
Yoshinori Ono: Das zu hören, ist sehr enttäuschend – wirklich. Ikeno, unser Charakter-Designer, steckte sein Herz und seine Seele in die Entwicklung der Charaktere, um sie dem Aussehen und der Atmosphäre des *Street Fighter*-Universums und dessen Ästhetik anzupassen. Wir haben die Kämpfer so entworfen, dass sie auch langfristig ihren Platz in der Ruhmeshalle der Charaktere finden. Ich empfehle, sie wie Kaugummi zu behandeln. Mit anderen Worten: Beurteilt sie nicht gleich, aber kaut auf ihnen – also spielt mit ihnen – so lange, bis ihr ein gutes Gefühl für sie bekommt und euch an ihren Anblick gewöhnt habt. Fragt mich das in zehn Jahren erneut und wir werden sehen, ob sich die Meinung der Leute geändert hat.

PC ACTION Die Charaktere in der *Alpha*-Serie waren ja bereits muskulös, aber jetzt sehen die meisten aus, als würden sie jeden Tag Steroide schlucken. Warum das?
Yoshinori Ono: Na ja, kämpfen erfordert eben Muskeln, glaubt ihr nicht? Ihr Deutschen mögt David Hasselhoff, richtig? Und der ist sehr muskulös. Wie dem auch sei, wenn man ans Kämpfen denkt, muss man auch an Muskeln denken. Man kann keinen Schlag angemessen ausführen ohne die physikalische Grundlage. In Japan bewerben wir das Arcade-Spiel mit dem Spruch: „Ich bin hier, um zu kämpfen". Dies gab dem Design-Team die thematische Linie, die es für den Entwurf des neuen Aussehens der Charaktere benötigte.

PC ACTION Der Endboss sieht aus wie eine Version von Urien aus *Street Fighter 3* ohne Haare. Ist das beabsichtigt?
Yoshinori Ono: Es gibt eine Menge Spekulationen über eine mögliche Verbindung zu Gill oder Urien, auch hier in Japan. Nur wo kommt der Charakter her? Was hat er mit dem verstorbenen Shadaloo zu tun? Abgesehen von dem Fakt, dass er der Geschäftsführer einer Firma namens S.I.N. ist, wissen wir bis jetzt nicht viel von ihm, oder? Ich kann euch sagen, dass seine



Eines der Mysterien von *Street Fighter 4*: Ist dieser Endboss mit Urien verwandt?



Macht in seiner roten Uniform eine gute Figur: M. Bison.



Typisch für japanische Kampfspiele: Die Dicken haben die gelenkigsten Tricks auf Lager.

Seit *Street Fighter 2* tritt Guile seinen Gegnern mit dem Somersault Kick an die Kinnlade.

Masters früher der Sparringspartner von Ryu war oder dass Chun-Li am Turnierveranstalter M. Bison Rache für den Tod ihres Vaters nehmen will. Doch was passiert Neues in *Street Fighter 4*? Bisons Verbrechersyndikat Shadaloo wurde am Ende von Teil 2 besiegt, erwacht jetzt aber zu neuem Leben. „Zur gleichen Zeit taucht die Organisation S.I.N. auf, die Waffen entwickelt und auf dem schwarzen Markt verkauft", verrät Ono-san. „Nur, was ist die Verbindung zwischen S.I.N.-Präsident Seth mit M. Bison und Shadaloo? Inmitten all dieser Ungereimtheiten, suchen Guile und Chun-Li nach Hinweisen. Währenddessen beobachtet eine mysteriöse Frau unsere Helden. Richtig: Diese Frau ist niemand Geringeres als C. Viper. Aber wer ist C. Viper? Für wen arbeitet sie? *SF 2* endete, aber die Welt ist einmal mehr in Dunkelheit gehüllt und üble Kräfte verschwören sich in der Dunkelheit. All die Antworten darauf erwarten euch in *Street Fighter 4*." Na dann mal her mit dem Spiel! Joachim Hesse

Info: www.capcom.co.jp/sf4

Street Fighter 4



GENRE	Action
HERSTELLER	Capcom Japan/Capcom
ERSCHEINT	Noch nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Virtua Fighter 2

JOACHIM HESSE



Viele Menschen verdienen es, von mir verprügelt zu werden. Doch da aus lizenzrechtlichen Gründen weder Günther Beckstein noch einer meiner Kollegen im Spiel auftauchen, begnüge ich mich mit dem, was da ist. Und das sieht bis jetzt ganz hervorzückend aus. Ich empfehle den Vorschaufilm auf unserer DVD zur Ansicht!

ELEMENTE DES DESIGNS ..."

Gewinner-Sprüche einige Hinweise zu seiner Natur und Herkunft enthalten. Wenn ihr wirklich mehr über ihn wissen wollt, ist das ein guter Recherche-Ansatz.

PC ACTION Wie viele Charaktere gibt es im Spiel?
Yoshinori Ono: Das ist wie die Wunder, die unter C. Vipers Klamotten liegen. Ich besitze nicht die Freiheit, dieses Geheimnis mit euch zu teilen.

PC ACTION Warum nutzt ihr nicht mehr das Parry-System aus *3rd Strike*, um Schläge zu parieren?
Yoshinori Ono: Ich denke, das Parry-System war ein wichtiger Teil im Regelwerk von *Street Fighter 3* und eignete sich hervorragend für diesen Titel. Das Konzept hinter dem Design von Teil 4 ist, zu den Wurzeln des zweiten Teils zurückzukehren (...). Wer weiß, vielleicht kehren wir eines Tages zum Regel-Typ aus Teil 3 zurück und stimmen die zukünftige Fortsetzung besonders auf fortgeschrittene Spieler ab. Mit Teil 4 konzentrieren wir uns jedoch auf andere Ziele.

PC ACTION Wir mögen die Idee, dass der Super-Balken, wie in einem euerer Videos zu sehen, nach einer Runde zurückgesetzt wird. Warum habt ihr das nicht schon vorher gemacht?
Yoshinori Ono: Uh-oh. Ich glaube, ich habe einige schlechte Nachrichten für euch, denn in der finalen Version von *SF 4* übertragen wir die Super-Combo-Energie in die nächste Runde. Wir haben uns dazu entschieden, nachdem wir bei Tests die Art und Weise überprüft haben, wie Spieler die Leiste aufladen und nutzen. Ein Weg für die Spieler, um die Spieltiefe von *SF 4* schätzen zu lernen und einige der fortgeschrittenen Techniken anzuwenden, ist es, Moves, also Bewegungen wie eine Ex-Fokus-Attacke, zu unterbrechen und so weiter. Diese Art Manöver beansprucht sehr stark die Super-Combo-Leiste. Deshalb haben wir uns entschieden, die strategischen Möglichkeiten zu erweitern und den Balken in die nächste Runde zu übertragen.

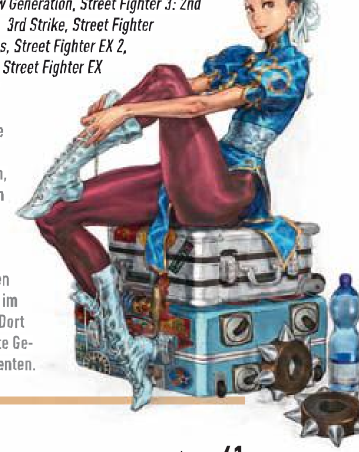
PC ACTION Bist du der Meinung, dass wogende Brüste ein wichtiges Merkmal von Kampfspielen sind?
Yoshinori Ono: Ich denke – und das gilt für alle Spiele, nicht nur für Kampfspiele –, dass Hälse, Brüste, Hinterteile etc. von weiblichen Charakteren wichtige Elemente des Charakter-Designs sind, und die Möglichkeit, dass wir sie auf dem Bildschirm wiedererkennen und wahrnehmen können, ist eine gute Sache. Ich mag Frauen mit schönen Körpern. Natürlich ziehe ich echte Mädels vor und lege darum keinen großen Wert auf Spieleigenschaften wie wogende Brüste.

PC ACTION Welche Vor- und Nachteile hat der neue 3D-Hintergrund für *Street Fighter*?
Yoshinori Ono: Es gibt einige echte Vorteile beim Arbeiten in 3D. Als ich das erste Mal das System in Aktion sah und mit der Kamera herumspielte, fühlte sich das Ganze sehr frisch und neu an. Das Beste an den 3D-Hintergründen ist wahrscheinlich, dass man die Umgebung viel einfacher ändern und überarbeiten kann. In den Tagen von 2D musste für Variationen das ganze Kunstwerk überholt werden. Darum war es oft nicht möglich, Dinge zu ändern, wenn der Hintergrund eigentlich schon fertig war. Doch jetzt können wir einzelne Elemente ganz leicht optimieren. Natürlich bereitete das dem Entwicklungsteam dennoch Kopfschmerzen, da es viel mehr Arbeit gibt, wenn Produzent und Regisseur ständig mit neuen Wünschen hereinschneien, aber das nehme ich gern in Kauf. Die Nachteile: Ich denke, dass es die dritte Dimension schwierig macht, die gewollte zeichnerische Ästhetik zu wahren. Nicht unmöglich, aber schwierig.

PC ACTION Ihr habt *Street Fighter 4* überraschend für PC angekündigt. Denkt ihr, das der PC eine große Rolle in der Zukunft spielen wird?
Yoshinori Ono: Es gibt Gebiete auf der Welt, die sind noch nicht von PS3 und Xbox 360 erobert worden. Es gibt Leute, die noch nicht in diese aktuelle Generation der Spiele-Hardware eingetaucht sind. Viele dieser Leute, die kein neues Spielesystem besitzen, zockten *SF 2* vor Jahren auf dem Super Nintendo und würden sich sehr für die neue Fortsetzung interessieren. Ich wollte einen Weg finden, ihnen diese Erfahrung zu ermöglichen. Wenn PC-Spieler das wahrnehmen und an dem Spiel und seiner Mechanik Freude haben, werde ich ein sehr glücklicher Mann sein.

PC ACTION Wenn wir uns richtig erinnern, erschien *Street Fighter* 1987. Bitte versuch zum Schluss für uns die Namen aller Nachfolger aufzulisten. Du bekommst ein kostenloses PC ACTION-Abo, falls du keinen vergisst!
Yoshinori Ono: *Street Fighter 2: The World Warrior, Street Fighter 2: Champion Edition, Street Fighter 2 Turbo: Hyper Fighting, Super Street Fighter 2: The New Challengers, Street Fighter: The Movie, Street Fighter Alpha: Warrior's Dreams, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 2 Gold, Street Fighter Alpha 3, Street Fighter 3: The New Generation, Street Fighter 3: 2nd Impact, Street Fighter 3: 3rd Strike, Street Fighter EX, Street Fighter EX Plus, Street Fighter EX 2, Street Fighter EX 2 Plus, Street Fighter EX 3* (PS2), *Street Fighter 4*.

Veehrter Leser, falls Sie noch nicht genug von diesem Interview haben, obwohl Ono-san hier ein *Super Street Fighter 2 Turbo* vergessen hat, sollten Sie auf www.pcaction.de vorbeisurfen und den Webcode 26LH im Suchfenster eingeben. Dort finden Sie das komplette Gespräch mit dem Produzenten.





Der namenlose Prinz und seine mit magischen Fähigkeiten gesegnete Begleiterin Elika kämpfen gegen das Chaos.

»Sollte jeder Junge gesehen haben: *Schalmädchenreport.*«

PRINCE OF PERSIA

König der Hiebe

AUF DVD
VIDEO

Wer hat die Prinzenrolle?

Wenn Sie diese Zeilen lesen, entstehen in Marokko gerade die ersten Aufnahmen zu einem *Prince of Persia*-Kinofilm. Wir wissen mal wieder mehr.

Sands of Time orientiert sich lose an der gleichnamigen Spieleserie und soll im Sommer 2009 in den deutschen Kinos landen. Die als Trilogie geplante Geschichte entstammt der Feder Jordan Mechners, der schon am allerersten *Prince of Persia* (1989) mitgewirkt hat. Um einen „Indiana Jones des 9. Jahrhunderts" (Zitat John August, ausführender Produzent) auf Zelluloid zu bannen, setzt Produzent Jerry Bruckheimer (*The Rock*) auf eine erfahrene Truppe: Regisseur Michael Newell (*Harry Potter und der Feuerkelch*), Jake Gyllenhaal (*Brokeback Mountain*) in der Prinzenrolle, Ben Kingsley (*Schindlers Liste*) als Bösewicht und das neue Bondgirl Gemma Arterton als Prinzessin.

Prinz im Doppelpack: links der Spielprinz, rechts der Spielfilmprinz Jake Gyllenhaal.

Vom Prinzen selbst war auf der Hausmesse Ubidays 2008 in Paris nicht viel zu sehen. Zum Glück trifft man sich im Leben meist zweimal.

Nicht immer läuft in unserem Job alles nach Plan. Eigentlich flogen wir zu den Ubidays, um uns das neue *Prince of Persia* einmal in Bewegung anzusehen, doch der adelige Thronfolger glänzte – von einem wenig ergiebigen Vorschaufilmchen abgesehen – durch Abwesenheit. Stattdessen griffen wir uns seinen Produzenten Ben Mattes und löcherten ihn mit Fragen. Einleitend versorgte uns unser Interviewpartner mit den wichtigsten Hintergrundinformationen: Der Prinz – zu Beginn des Spiels ein armer Schlucker – beobachtet zufällig die Zerstörung des Baums des Lebens und landet, ehe er sich versieht, inmitten eines mystischen Kampfes zwischen Licht und Schatten. Die Parallelen zum echten Leben sind offensichtlich: Den Kampf zwischen Hell und Dunkel führt fast jeder Hartz-IV-Empfänger, dem allmonatlich das Dunkel einer nicht bezahlten Stromrechnung droht. Die grafische Umsetzung hingegen widerspricht dieser Realitätsoffensive: Der neue Prinz erstrahlt im quietschbunten Comic-Gewand, das unser Gegenüber mit den Worten „Unser Spiel lässt sich nicht von der Realität begrenzen" rechtfertigte. „Außerdem stellten wir fest, dass unsere Fans die vorab veröffentlichten Konzeptzeichnungen liebten. Also hielten wir uns bei der Umsetzung möglichst nahe an diese Illustrationen." Trotz der von *Assassin's Creed* geborgten Anvil-Grafik-Engine erstrahlt der Prinz in einem ganz anderen Licht als Altaïr. Was die beiden sonst noch unterscheidet, erfahren Sie im Kasten „Was geht ab, Altaïr?" auf Seite 65.

»*Aktenzeichen XY*: Selbst Eduard Zimmermann kann den vertrackten Knie-Fall nicht lösen.«

Elika hilft dem Prinzen mit ihrer Magie nicht nur in brenzligen Kämpfen weiter – auch sonst erweist sich die Gute als nützlich.

»Nervt am Morgen danach: der Axe-Effekt.«

Die beiden haben es wohl eilig. *Prince of Persia* spielt sich in Lauf- wie auch in Kletter- oder Kampfpassagen flott und sehr flüssig.

»Hat was im Auge: Sauron.«

Solche grell leuchtenden Portale ermöglichen dem Heldengespann Sprünge über irrwitzige Entfernungen und Höhenunterschiede.

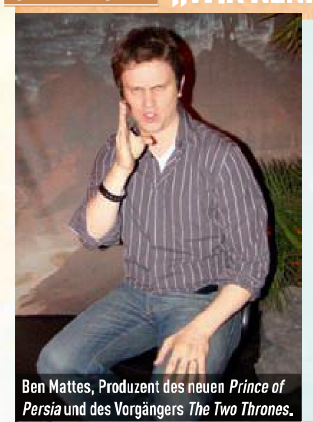
TRICK 17

Der Prinz hat für sein jüngstes Abenteuer einer Reihe neuer Tricks gelernt, viele davon verdankt er seinem praktischen Metallhandschuh – so auch den sogenannten Gripfall. Dabei krallt der Freizeitakrobat seine Eisenklamotte in eine Wand und rutscht selbst aus schwindelerregenden Höhen im ungefährlichen Spaziertempo gen Erdboden. Wesentlich interessanter und schärfer aber ist seine Weggefährtin Elika. Da der Adelige dieses Mal nicht loszieht, um ein Prinzesschen zu befreien, erhalten die Entwickler die Frauenquote durch einen weiblichen „Support Character", also eine unterstützende Begleiterin. Besagtes Frauenzimmer soll laut Mattes die meisten ihrer skriptgesteuerten Kollegen ziemlich alt aussehen lassen: „Während Sie den Prinzen lenken, weiß Elika stets, wo sie zu sein hat. Wenn Sie in der Klemme stecken und ihre Hilfe brauchen, wird sie nicht in der Pampa an Rosen rumschnuppern – drücken Sie die Elika-Taste und sie eilt herbei, um sich an spektakulären, kooperativen Aktionen zu beteiligen – und Zack, erreichen Sie Ihr Ziel. Das heißt, sie ist immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort." Weiter erklärte er, dass Elika Ihnen nicht nur im Kampf beisteht, sondern auch bei Kletterabschnitten, Rätseln und Navigationschwierigkeiten. Wir sind gespannt, ob uns die Braut auch bei finanziellen Engpässen, Alkoholunterversorgung und sexuellem Notstand zu Hilfe eilt. Außerdem sollen der Prinz und sein Weibchen mittels eingesammelter Ressourcen im Lauf der Kampagne neue Fähigkeiten lernen.

KAMPFADERN

Der schirmschwingende Prinz Ernst August von Hannover lehrte uns einst, dass adelige Thronfolger gerne mal jemanden verdreschen. Das trifft auch auf den wieder einmal namenlosen persischen Prinzen zu. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern kloppt der sich allerdings immer nur mit

INTERVIEW „WIR NENNEN IHN PRINZ, WEIL WIR IHN NICHT ANDERS NENNEN WOLLEN ..."



Ben Mattes, Produzent des neuen *Prince of Persia* und des Vorgängers *The Two Thrones*.

***Prince of Persia*-Produzent Ben Mattes erklärt uns, warum der Prinz keinen Namen hat, ein Mehrspielermodus unmöglich ist und wir *Prince of Persia* lieber nicht mit *Assassin's Creed* vergleichen sollten.**

PC ACTION Wie sieht's mit einem Mehrspielerteil aus? Bietet sich bei zwei Protagonisten nicht ein kooperativer Modus an?
Ben Mattes: Koop? Autsch. Mehrspieler-Koop ist bei diesem Spiel unmöglich. Ich glaube nicht, dass irgendein Spiel jemals in der Lage sein wird, zwischen zwei Spielern die Art von Fluss und Rhythmus zu schaffen, die wir zwischen dem Prinzen und Elika haben wollen. Die beiden müssten schon Gedanken lesen können.

PC ACTION Gibt es einen Grund, weshalb der Prinz, wie auch schon in den Vorgängern, keinen Namen trägt?
Ben Mattes: Aus demselben Grund, aus dem er blaue Augen hat. Zwar ist es nicht der gleiche Prinz wie in den Vorgängern, trotzdem gibt es aber Dinge, die sich nie ändern.

PC ACTION Können wir ihn „The Prince formerly known as Prince" nennen?
Ben Mattes: [lacht] Besser noch: „The artist formerly known as prince". Wir nennen ihn Prinz, weil wir ihn nicht anders nennen wollen und weil er genau das ist: ein Prinz. Wir finden das toll, es ist lustig, es ist ein Teil unseres Markenzeichens, etwas, das das Produkt interessant macht.

PC ACTION Oberflächlich betrachtet gibt es viele Parallelen zu Assassin's Creed: das Szenario, die Akrobatik, die Kämpfe. Wo genau liegen die Unterschiede?
Ben Mattes: Mein persönlicher Eindruck ist da ganz anders: *Assassin's Creed* zeichnet sich durch historische Städte und Realismus aus. Es ist nicht so fantasyartig wie *Prince of Persia*. Außerdem: Werdet ihr in *Assassin's Creed* in einen Kampf verwickelt, kämpft ihr immer gegen mehrere Gegner gleichzeitig. In *Prince of Persia* steht ihr jeweils nur einem gegenüber. Das sind nur zwei von vielen Beispielen. Es ist uns sehr wichtig rüberzubringen, dass *Prince of Persia* kein *Assassin's Creed*-Duplikat wird, vielmehr ergänzen sich die Titel gegenseitig. Schließlich wollen wir, dass Fans beides spielen.

Vorschaulogbuch
Prince of Persia

Paris, Montreal, Fürth – auf Tour für den Prinzen

JÜRGEN KRAUSS



DONNERSTAG, 29.5.2008 | **7:30 Uhr**, Paris

Der Wecker klingelt. Die Sau. Dabei habe ich nicht mal annähernd ausgeschlafen. Die Journalistenfeier während der Ubidays 2008 im Louvre ist gestern wohl etwas ausgeartet. Mit heftigen Kopfschmerzen quäle ich mich aus dem Hotelbett und stelle fest, dass ich noch immer meine Klamotten vom Vorabend trage. Wie praktisch. Komisch nur, dass die Unbekannte neben mir gar keine Kleider trägt. Egal, ich muss los.

DONNERSTAG, 29.5.2008 | **11:45 Uhr**, Paris

Unter massivem Ellenbogeneinsatz kämpfe ich mich durch den Präsentationsraum zum Stand des Prinzen, wo ich an einem mir körperlich unterlegenen Wachmann hängen bleibe. Er meint, ich hätte mich vorher um einen Termin kümmern müssen. Ich lache ihn aus und trete in ein finsteres Kabuff, wo ich den *PoP*-Produzenten Ben Mattes vorfinde. Ich löchere ihn zehn Minuten lang mit Fragen, als plötzlich der Wachposten mit mir körperlich (weit) überlegener Verstärkung auftaucht. Ich rufe „Hinter euch! Ein dreiköpfiger Affe!" und renne weg. Mist, gerne hätte ich das Spiel in Aktion gesehen.

FREITAG, 6.6.2008 | **15:36 Uhr**, Fürth

Zurück in Fürth erfahre ich, dass auch andere Kollegen das Spiel nicht sehen durften. Ich tippe also eine Vorschau mit sehr vielen Unbekannten. Zum Glück habe ich früher in Mathematik gut aufgepasst. Als ich fertig bin, präsentiere ich Hesse meinen Bericht. Er lacht. „Hier dein Ticket nach Montreal. Dort schaust du dir das Spiel erst einmal an und schreibst anschließend den Artikel noch mal von vorne." Mit den Worten „Aber gerne doch, Chef" tackere ich ihm mein Geschreibsel auf die Stirn.

FREITAG, 4.7.2008 | **10:42 Uhr**, Montreal

Vor meinem Termin bei Ben Mattes versichere ich mich, dass die Wachposten, denen ich in Paris entkommen bin, nicht im Gebäude sind. Gar nicht so einfach bei 1.600 Leuten, die in Ubisofts Kanada-Niederlassung malochen.

FREITAG, 4.7.2008 | **19:11 Uhr**, Montreal

Gut, keine Wachmänner am Start. Ich erwische Herrn Mattes gerade noch, als er zum Feierabend das Gebäude verlassen will. Mit einem Finger in der Jackentasche rufe ich „Hände hoch und her den Prinzen!". Er versteht mich zwar nicht, scheint mich aber wiederzuerkennen. Lachend hebt er die Hände und führt mich in einen Präsentationsraum, wo er mir rund 20 Minuten lang auf einer Playstation 3 den Prinzen vorturnt. Na also, geht doch! Anfassen darf ich den Prinzen leider nicht ... Herrn Mattes hingegen schon.

MONTAG, 7.7.2008 | **18:01 Uhr**, Fürth

Ich bin seit 30 Stunden wach, als ich die letzten Buchstaben in diesen Artikel klopfe. Mit etwas Glück kommen sogar sinnvolle Wörter dabei heraus. Das Lektorat wird's schon richten. Ich setze mich ins Auto, schließe die Augen und fahre nach Hause ...



Ein hübscher Kerl vor einem Gebäude. So toll ist Kanada.



»„Hau mir in die Augen, Kleines!" – „Aber die sind doch schon blau!"«

Dieser Ausschnitt aus einem Vorschaufilm zeigt ein Duell, allerdings entspricht der Grafikstil dabei nicht dem Spiel.



»Zorros Glühwürmchen hätte den letzten Energy-Drink vielleicht stehen lassen sollen.«

Elikas Navigationsfähigkeit zeigt Ihnen auf Wunsch den empfohlenen Pfad.



»Muss lernen, für seine Taten geradezustehen: der Schiefe Turm von Pisa.«

Mittels Metallhandschuh klettert der neue Prinz überall hoch.

einem Gegner. Der Prügelprinz beherrscht zahlreiche Angriffs- und Verteidigungsbewegungen, die einen nicht vorchoreografierten, höchst interaktiven Schlagabtausch ermöglichen sollen. Dafür studierten die Macher Prügelspiele, um die spannendsten und fesselndsten Momente solcher Schlägerpartien im Spiel unterzubringen. Ein Mix aus *Streetfighter 4* und *Assassin's Creed* also? Trailer, Screenshots und Herr Mattes verraten diesbezüglich nicht viel. Zum Glück hatten wir einen Plan B und der sah in etwa so aus: nach Montreal fliegen, mit vorgehaltener Waffe bei Ubisoft klopfen und einen spielbaren Prinzen verlangen. Blöd nur, dass wir die Knarre nicht durch die Sicherheitskontrolle bekamen und wir in Kanada stattdessen den alten Finger-in-der-Jackentasche-Trick zum Besten geben mussten – der erstaunlicherweise sogar funktionierte. Vermutlich, weil in Nordamerika ohnehin fast jeder eine Waffe trägt. Wichtig ist nur: Wir haben den Prinzen in Aktion gesehen!

IN DER HÖHLE DES LÖWEN

Tief in den heiligen Hallen von Ubisoft Montreal steht wieder Ben Mattes vor uns, diesmal aber mit einer *Prince of Persia*-Demo-Fassung. Der Präsentator ignoriert unsere Ungeduld und erklärt ausschweifend, wie das neue virtuelle Persien funktioniert. Für unsere vor Vorfreude beinahe tauben Ohren klang das in etwa so: „Blabla offene Welt bla Städte sind wie Knotenpunkte durch lineare Passagen verknüpft blabla ihr müsst die Städte vom Bösen befreien blablabla Fallen blabla Knotenpunkte unbedingt mehrmals besuchen!" Dank Diktiergerät erfahren wir später weitere Details, etwa dass die Städte in Gebieten angeordnet sind und Sie in solch einem Gebiet mehrmals auf denselben Bossgegner treffen. Dieser legt bei jeder Zusammenkunft eine Schippe drauf und soll folglich immer schwerer in den Griff zu kriegen sein. Zurück zur Vorführung: Der Ladebildschirm weicht einer comicartigen, tristen Landschaft. „Wir befinden uns in einem der erwähnten Knotenpunkte. Er ist von den Mächten des Chaos durchtränkt, die sich in schwarzen, teerartigen und äußerst tödlichen Stellen manifestieren." Schwarze Stellen sind also bäh, kapiert. Gekonnt dirigiert Mattes den Prinzen mithilfe von Gripfall, Kletterstangen und Elikas Unterstützung durch die Gegend. Das sieht elegant und flüssig aus, erinnert aber trotzdem stark an Titel wie *Tomb Raider* oder *Assassin's Creed*. An orangefarben leuchtenden Sprungplattformen absolviert das Akrobatengespann eine Reihe magischer Superhüpfer und erreicht so eine hoch gelegene, kreisrunde Fläche. „Jetzt wird's spannend!", bereitet uns der spielende Produzent auf den anstehenden Kampf vor. Und tatsächlich: Von wild einsetzender Musik untermalt betritt ein pompöser Gegner die Arena. Mit jeder Faser seines Pixelkörpers strahlt er Boshaftigkeit aus. Die Kamera schwenkt dramatisch und heftet sich mit etwas Abstand an die Fersen des Helden ...

HAU DICH, PARTNER!

Was wir in den folgenden Präsentationsminuten zu Gesicht bekommen, bestätigt den eingangs gezogenen Vergleich: *Prince of Persia* wirkt mitunter tatsächlich wie ein waschechtes Prügelspiel. Angriffe blocken, Gegner greifen, Kombinationsattacken vollführen, Elika zu Hilfe rufen – all das legt Mattes mit geübter Fingerfertigkeit lässig aufs Parkett. „Der Gegner ist eine Manifestation des Chaos", erklärt Mattes, während er weiter auf den Brocken eindrischt. „Wenn ihr ihn stark genug verletzt habt, verändert er seine Gestalt und ist nur mit speziellen Kombos zu bezwingen." Und als ob er es gewusst hätte, überzieht plötzlich eine



Die Duelle spielen sich ähnlich einem Prügelspiel, wie zum Beispiel *Streetfighter*. Die Macher sprechen dabei gar von einem Spiel im Spiel.

schwarze „Chaos-Teerschicht" den Geknüppelten. Die Folge: Herkömmliche Attacken zeigen keine Wirkung mehr – lediglich Kampfkombinationen, die mithilfe von Elikas Magie initiiert werden, treiben die Lebensenergieleiste des Gegners weiter nach unten. Als der Widerborst endgültig die Grätsche macht, erhellt ein blauer Lichtstrahl die Plattform. „Jetzt könnt ihr mit Elikas Magie die Stadt heilen", werden wir aufgeklärt. Noch während wir grübeln, ob die Alte jetzt ein riesiges Pflaster herbeihext, erblüht das vorher trostlose Areal in saftigen Farben, das Gras wächst im Eiltempo, Vögel zwitschern vergnügt und das Chaos weicht blühendem Leben. Hach, würde die Gute doch auch mal in unserer traurigen Redaktion vorbeischauen ... Jürgen Krauß

Info: http://prince-of-persia.ubi.com

Gesellschaftskritik

Elika ist ja schon eine ganz nette Weggefährtin, wir wünschen uns aber noch bessere Begleiter!

Mehrbusige Alientanten



Wie zum Beispiel die außerirdische Dame Mary aus *Total Recall*. Ihre Vorzüge sind offensichtlich: Sie hat einen interessanten Charakter – immerhin kommt sie von einem anderen Stern. Stellen Sie sich nur vor, was wir alles von ihr und ihrer Zivilisation lernen könnten!

Angela Merkel



Eigentlich will keiner mit Gesichtsbaracke Merkel losziehen. Aber: Selbst Sie sehen neben der Kanzlerin unwiderstehlich gut aus. Wem's nicht auf die Optik ankommt, nimmt stattdessen Quasselstrippe Gülcan Kamps mit. Die lässt sogar PC ACTION-Leser intelligent wirken.

Gott



Vorsicht: Gott ist nicht unbedingt das, was man loyal nennen würde. Selbst seinen eigenen Sohn hat er mal ordentlich hängen lassen. Trotzdem wäre Gott ein klasse Begleiter – der Allmächtige muss nur mit dem Finger schnippen und schon sind alle Frauen schön, nackt und willig!

Was geht ab, Altaïr?

Im Hause Ubisoft ringen bald zwei Abenteuertitel um die Gunst der Zocker: *Prince of Persia* und *Assassin's Creed*. Oberflächlich betrachtet ähneln sich die Spiele: antiker Hintergrund, akrobatische Helden, gleiche Grafik-Engine. Wer aber, wie wir, ganz genau hinsieht, erkennt große Unterschiede zwischen Altaïr und dem Prinzen.

PRINCE OF PERSIA	ASSASSIN'S CREED
Geschichtlicher Hintergrund	
Persien zu einer längst vergangenen Zeit: Der Prinz greift in einen mystischen Kampf zwischen Gut und Böse ein, um die Welt zu retten.	Israel zur Zeit der Kreuzzüge: Altaïr mordet auf Befehl, um seinen Ruf wiederherzustellen und um die Templer aufzuhalten.
Grafische Umsetzung	
Comicartig, bunt, stilisiert: Der Prinz zieht durch eine überzeichnete Welt, die die Mystik seines „Kreuzzuges" widerspiegelt.	Wie in echt: Die historischen Städte sind prächtig realitätsnah inszeniert und strotzen vor Detailreichtum.
Akrobatisches Repertoire	
Übermenschlich: Der Prinz kraxelt, springt und hangelt sich im Team vorwärts. Eisenhand und Elika ermöglichen fantastische Einlagen.	Spielspaß geht vor: Altaïr klettert und hüpft wie ein Affe umher – immer hart an der Grenze des Möglichen.
Kampf	
Prügelknabe: Der Prinz legt ein atemberaubendes Attacken-Repertoire an den Tag. Ryu (Seite 58) wäre blass vor Neid.	Mager: Altaïr beherrscht zwar ebenfalls eine Reihe von Angriffsbewegungen, wirklich effektiv ist allerdings nur der Konter-Kill. Eintönig.
Fazit	
Im Reich der Fantasie: Der Prinz durchwandert eine verzauberte Welt mit all ihren Facetten. Zum Träumen!	Grenzwertig: Altaïr agiert fast immer im Bereich des Vorstellbaren – Übertretungen der Grenze dienen aber immer dem Spielspaß. Recht so!

Prince of Persia

GENRE	Action
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
ERSCHEINT	Weihnachten 2008
VERGLEICHBAR	Sands of Time, Assassin's Cr.

JÜRGEN KRAUSS



Ganz ehrlich: Die Präsentation des neuen *Prince of Persia* hat mich weggeblasen. Ich war angesichts der vollmundigen Versprechungen und der gewagten Grafik eher skeptisch, als der Prinz aber in Bewegung und wie ein waschechter Nahkampfmeister seinen Widersacher vermöbelte, war's um mich geschehen. Okay, ich weiß noch nicht, ob das Offene-Welt-Gefühl rockt oder frustet, und noch viel weniger weiß ich, woher der Spieler die Motivation nimmt, bereits befreite Städte ein zweites Mal zu besuchen, aber hey, der Anfang ist bereits gemacht – und der ist zumindest eindrucksvoll. Besonders nett: Komplizin Elika ist kein nerviges Anhängsel, steht nie im Weg (wirklich nicht!) und bringt den Spieler mitunter aktiv vorwärts. Einzig den Erscheinungstermin zum Weihnachtsgeschäft will ich noch nicht so recht glauben, wir sahen zwar als erste Nicht-Ubisoftler überhaupt die Playstation-3-Variante des Prinzen, auf dem PC wurde der Adelige aber bislang noch nicht gesichtet.

Scarlett wehrt sich mit ihrer Klinge gegen eine angreifende Bestie.

»Hunde aus dem Tierheim haben alle eine Macke.«

VENETICA

Auf Leben und Tod

Scarlett, die Heldin aus dem Action-Rollenspiel *Venetica*, sieht dem Tod ständig ins Auge. Sie ist nämlich seine Tochter.

Deshalb kann die Dame auch jederzeit zwischen unserer und der Welt der Toten wechseln. Unter anderem auch, weil ihr Freund im Jenseits „lebt". Zu Beginn des Abenteuers meucheln ihn nämlich ein paar böse Buben nieder, Scarlett selbst entkommt nur knapp. Warum die Kerle das Paar angegriffen haben, findet die aus der Verfolgerperspektive gesteuerte Heldin recht bald heraus: Vor vielen Jahren konnte sich eine Gruppe Menschen dem Tod für immer entziehen. Jetzt hat die Meute buchstäblich alle Zeit der Welt, um allerlei Unfug zu treiben. Und da Scarlett die Tochter des einstigen Widersachers dieser Gruppe ist, stellt sie eine Bedrohung dar und muss weg. Auch wenn die Hübsche so gesehen gar nicht sterben kann ...

DIE WAFFEN EINER FRAU

Schauplatz des Kampfes um Leben und Tod ist Venedig. Die Macher von Deck 13 führten uns eine erste Version vor, die trotz ihres frühen Entwicklungsstandes beeindruckend aussah: liebevoll erstellte Häuser, Kapellen und andere Bauwerke, Brücken, die einzelne Stadtteile miteinander verbinden – alles höchst stimmig und hübsch. Zuständig für die Optik ist die stark überarbeitete *OGRE*-Engine, die in ihrer früheren Form bereits in der *Ankh*-Reihe und *Jack Keane* für Atmosphäre sorgte. Wo wir schon beim Thema sind: Adventure-Elemente finden sich auch in Venedig wieder. Sie lösen hin und wieder Rätsel oder suchen Plätze auf, die vorher nicht passierbar waren. Typisch für Action-Rollenspiele ist der Kampf. Mit der linken Maustaste schlagen Sie per Klinge zu, mit der rechten wirken Sie Zaubersprüche. Im Gegensatz zur Genre-Konkurrenz dürfen Sie besonders spektakuläre Kombo-Attacken ausführen, um damit Ihre Widersacher zum Tod ... pardon, in den Tod zu schicken.

Alexander Frank

Info: www.venetica-game.com

Venetica

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Deck 13/Dtp
ERSCHEINT	3. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Beyond Good & Evil, Gothic 3



ALEXANDER FRANK

Venetica wirkt sehr lebendig und actionreich. Etwa die Kämpfe: Hier tritt und schlägt Scarlett mit dem Tempo einer Nähmaschine auf Widersacher ein. Bei besonders mächtigen Angriffen schaltet die Kamera aus der Verfolgersicht in einen dramatischeren Blickwinkel und der finale Schlag wirft den Angreifer in Zeitlupe zu Boden. Eine Frage quälte mich aber nach der Präsentation des Spiels: Wen hat der Tod geholt, um seine Tochter zu zeugen? Legal war die Sache zwischen der Frau und dem Knochengerippe sicher nicht!



»Trat zum Islam über: Marge Simpson.«

Scarlett umkreist ihren Gegner und attackiert ihn anschließend von hinten. So wird die zarte Frau auch mit größeren Widersachern fertig.



»Endlich bewiesen: Frauen können auch im Stehen schiffen.«

Die Gondeln in Venedig bringen Sie von einem Ort zum nächsten. Allerdings steuern Sie die Boote nicht selbst.

Extrem genial. Extrem unterhaltsam.

iBUYPOWER empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition



Extreme Performance





GAMER DREAM 700

- Windows® Vista™ Home Basic
- Apevia X-Jupiter Jr. Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

575,€

Prozessor	Preis	
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	575	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	619	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	709	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	649	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	709	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	755	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	945	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1345	€



GAMER DREAM SLI 800

- ASUS NVIDIA 650i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

665,€

Prozessor	Preis	
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	665	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	709	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	799	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	739	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	799	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	845	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1035	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1439	€



GAMER FX - 95Z

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® WiFi 5300 wireless 802.11a/b/g/n
  - Intel® PM45 Chipsatz
- NVIDIA® GeForce™ 9600M-GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -800 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 2.0 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB 2.0 Parts & 1x HDMI Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche



FARBAUSWAHL

885,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor	Preis	
P8400 (3 MB L2Cache, 2.26GHZ)	885	€
P8600 (3 MB L2Cache, 2.40GHZ)	915	€
T9400 (6MB L2Cache, 2.53GHZ)	975	€
T9600 (6 MB L2Cache, 2.80GHZ)	1155	€

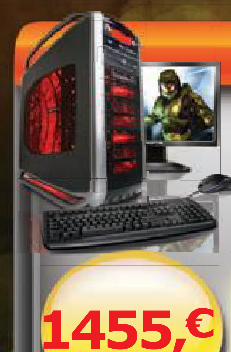


GAMER DREAM SLI 900

- ASUS NVIDIA 750i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Lexa Blackline Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800 GTX 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

839,€

Prozessor	Preis	
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	839	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	885	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	979	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	915	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	979	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1025	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1215	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1625	€



GAMER DREAM SLI KO

- eVGA NVIDIA 780i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- CoolerMaster® Cosmos S Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ GTX-260 896MB 16X PCI Express Grafikkarte
- 22 Zoll Wide 16:10 TFT LCD Monitor
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

1455,€

Prozessor	Preis	
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	1455	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1499	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	1595	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1529	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	1595	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1639	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1835	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2255	€

www.iBUYPOWER.de 0800-7979-795



»Fans von *Das Schwarze Auge* sind leicht zu erkennen.«

Ein Infizierter greift den Protagonisten Chris Redfield an. Zombies im klassischen Sinne sind wohl dieses Mal nicht im Spiel.

RESIDENT EVIL 5

Ach du liebes Bisschen!

E-Mails, die rasant wachsende Körperteile versprechen, gehen uns am Sitzkissen vorbei. Spiele mit jenen Körperteilen sind jedoch willkommen.

Die Rede ist von infizierten Afrikanern, denen dank eines Parasiten in ihrem Körper plötzlich Tentakel aus dem Mund wachsen. Kommt Ihrem aus der Verfolgerperspektive gesteuerten Helden so ein Krankheitsfall entgegen, streckt er seine Arme nach ihm aus, packt die Spielfigur am Hals und versucht mit aller Gewalt, jene Tentakel in den Mund des Protagonisten zu drücken, um ihn ebenfalls zu infizieren. Das sieht aus, als würden sich zwei homosexuelle Männer wild küssen, nur dass statt der Zunge ein Tintenfisch zum Einsatz kommt. Oder so.

TRINKEN IST GESUND!

Zehn Jahre sind seit den Ereignissen im ersten *Resident Evil* vergangen. Der Ursprung des neuen Parasiten ist nicht bekannt. Sicher ist nur, dass das Ding aus Afrika kommt. Chris Redfield, der Held aus Teil 1, muss im Auftrag der US-Regierung Nachforschungen anstellen. Aber nicht wie in den vorangegangenen Spielen der Serie in einer dunklen Umgebung, sondern überwiegend bei Tageslicht. Für bedrohliche Atmosphäre ist dennoch gesorgt: heruntergekommene Elendsviertel, die unverständliche Sprache der Eingeborenen und Infizierte, die nicht zombietypisch langsam und hirnlos durch die Gegend tapsen, sondern auch rennen und sich untereinander



»Die neochristliche Theatergruppe probt gerade das Stück *Saddam und Gomorrha*.«

Chris Redfield (links) muss sich oft mehreren Feinden gleichzeitig stellen.



»Widerrechtlich parkende Fahrzeuge werden kostenpflichtig abgeschossen.«

Eine Explosion hebt den Lastwagen in die Luft. Der Unschärfeeffekt sieht spektakulär aus.

»Ungültiger Schachzug: Springer schlägt zwei Bauern.«

Chris Redfield muss auch gegen nicht infizierte Menschen antreten, wie gegen diese drei Typen hier.

»Doof: Frauenmangel beim Tanzkurs.«

Vorsichtig lehnt sich Chris um die Ecke, um die Gegend dahinter zu erkunden. Sein Finger liegt am Abzug.

So nah sollten Sie die Feinde nicht an sich heranlassen, sonst beißen Sie noch vorzeitig ins Gras.

verständigen. Ob der ominöse Konzern Umbrella hinter der Plage steckt, ist indes noch nicht bekannt. Ach ja, zum ersten Mal in der Geschichte von *Resident Evil* muss Ihr Held öfter einen über den Durst trinken. Das ist wörtlich zu verstehen – Chris muss tatsächlich Flüssiges zu sich nehmen, wenn ihm die afrikanische Hitze zu schaffen macht. Findet er keine Erfrischung, beginnt er zu halluzinieren und sieht beispielsweise Wesen, die gar nicht da sind. Wir von der PC ACTION kennen das mit dem Halluzinieren und dem Trinken zwar nur in umgekehrter Reihenfolge, aber das tut hier ja nichts zur Sache.

EIN LICHTSPIEL

Die Steuerung orientiert sich am Vorgänger, ebenso die Technik. Statt durch vorgezeichnete Hintergründe steuern Sie Chris in dreidimensionalen Arealen. Besonders erwähnenswert ist hierbei das Zusammenspiel von Licht und Schatten. Beispielsweise rennen Sie durch das hell ausgeleuchtete Dorf und betreten eine Hütte, deren Dach Schutz vor Sonne bietet. In den ersten Sekunden müssen sich die Augen des Helden wie im echten Leben an die Dunkelheit gewöhnen, deshalb sehen Sie ein paar Momente lang nichts. Das verstärkt die ohnehin gruselige Atmosphäre. Die war in der PC-Fassung des Vorgängers übrigens kaum vorhanden, da in der Verkaufsversion alles gleichmäßig ausgeleuchtet war – das zehrte an der Stimmung. Erst ein später veröffentlichter Patch fügte die Licht- und Schatteneffekte hinzu. Ob sich diese Panne beim fünften Teil wiederholen wird? Wir wissen es nicht, denn eine Ankündigung der PC-Version steht noch aus. Inoffiziell verwetten wir aber unsere eigenen beim Anblick des Spiels rasant wachsenden Körperteile, dass es *Resident Evil 5* für den PC geben wird. Bevor Sie was Schweinisches denken: Wir meinen natürlich unsere Augen. Alexander Frank

Info: www.residentevil.com

Resident Evil 5

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Capcom
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Silent Hill, Alone in the Dark

ALEXANDER FRANK



Einst musste ich mich zwischen einem gemütlichen Kerzenlicht-Abendessen mit meiner Nachbarin und dem ersten *Resident Evil* entscheiden. Ich wählte das Spiel, weil jene Nachbarin mit dem Kollegen Grill zusammen war und ich mit ihr deshalb nicht in die Kiste steigen wollte. Außerdem waren die Zombies attraktiver. Die hatten keine Zellulitis. Nicht im Gesicht zumindest. Wie dem auch sei, auf Teil 5 freue ich mich wie ein Schnitzel, weil Grills Freundin immer noch meine Nachbarin ist und ich dann endlich eine Ausrede hätte, warum ich mit den beiden nichts unternehmen kann.



Auf seinem Weg durch Afrika stellt sich Chris auch bösartigen Hunden.



»„Hilfst du mir bitte mal, den Pullover auszuziehen?"«

Aus dem Mund eines Infizierten kommen Tentakel heraus und greifen den Helden an. Nicht besonders appetitlich.

»Fasching in Lilliput: Nicht alle waren blau.«

Eine Armee der Terraner (blau), bestehend aus Space Marines und Belagerungspanzern, fällt über eine Zerg-Basis her.

STARCRAFT 2

Zergenaufstand

Während der hauseigenen Blizzard-Veranstaltung Ende Juni enthüllten die Entwickler nicht nur *Diablo 3* – auch *Starcraft 2* war ein Thema.

Ein Trupp stark gepanzerter Soldaten mit Schnellfeuergewehren geleitet einige Arbeitsroboter durch das karge Ödland des lebensfeindlichen Planeten. Vorsicht ist das oberste Gebot, denn der terranische Geheimdienst meldet Zerg-Vorkommen in unmittelbarer Nähe. Scheinbar ist den Menschen das Glück an diesem Tage hold, denn vor ihnen taucht ein Meer von Mineralien auf, die wichtigste Ressource im *Starcraft*-Universum. Motiviert, es gleich geschafft zu haben, beschleunigt die kleine Kolonne, als die Erde überraschend beginnt, sich zu bewegen. Innerhalb einer Sekunde sehen sich die Terraner umzingelt von etlichen Zerg-Hydralisken, die sich dort zuvor eingegraben hatten. Die Gewehre erhöhen den Bleigehalt der Luft sofort um ein Vielfaches, doch dann erschüttert eine Detonation die Reihen der Menschen. Schließlich erblicken sie eine Horde neongrüner Kreaturen, die sich rollend auf die Terraner zubewegen und unmittelbar vor ihnen explodieren. Sagen Sie „Hallo" zur ersten neuen Einheit der Zerg – dem Berstling!

FÜR DEN SCHWARM!

Berstlinge sind Selbstmordattentäter, die mit ätzender Säure und anderen Chemikalien gefüllt sind. Diese Stoffe sorgen dafür, dass sich der



»Frühling in Holland: Die Schädlinge fallen über das Gras her.«

Die sogenannten Unsterblichen und einige Berserker (blau) der Protoss liefern sich wilde Kämpfe mit verfeindeten Zerg-Einheiten.



»Neulich beim Psychologen: Rorschachtest für Fortgeschrittene.«

Zahlreiche Hydralisken (rechts oben) verteidigen die Zerg-Basis gegen eine Horde Space Marines und einige Belagerungspanzer.

»Neulich auf der Tuberkulose-Station: Die Komiker-Truppe sorgte für wildes Blut-Lachen.«

In halbkreisförmiger Formation verteidigt dieser Terranerspieler in Blau seinen gerade errichteten Außenposten.

Berstling bei Bedarf selbst in die Luft sprengt und so die gefährliche Säure in unmittelbarer Umgebung verteilt. Kenner von *Starcraft* wissen, dass die Zerg bereits in Teil 1 die Möglichkeit besaßen, Selbstmordeinheiten herzustellen: die Infizierten Terraner. Die Vorteile der Berstlinge gegenüber den Infizierten Terranern sind die Fähigkeit, sich einzugraben, und die leichtere Produktionsmöglichkeit. Mussten Sie für einen Infizierten Terraner noch eine fast zerstörte Kommandozentrale der Menschen per Königin infiltrieren, gewinnen Sie Berstlinge ganz einfach aus Zerglingen. Die billigste und am häufigsten auftretende Zerg-Kampfeinheit verwandelt sich auf Ihren Wunsch hin in einen Kokon – heraus kommt ein Berstling. Herrlich einfach – einfach herrlich!

MEHR BUMS!!

Auch die Menschen dürfen sich über eine Neuerung freuen: Der Belagerungspanzer ist tot – es lebe der Belagerungspanzer! Das Modell aus *Starcraft* ist nicht mehr aktuell, in *Starcraft 2* präsentiert sich das Vorzeigestück terranischer Konstrukteurskunst im neuen Gewand, mit stärkerer Kanone, verbesserter Panzerung und höheren Produktionskosten. Besonders im mobilen Modus soll der Panzer, der sich jederzeit in eine stationäre Artillerie verwandeln kann, laut Blizzard an Feuerkraft gewinnen.

IM WESTEN NICHTS NEUES

Sonst halten sich die Entwickler aus dem Westen der USA eher bedeckt, was neue Informationen angeht. Hin und wieder tauchen neue Screenshots auf der offiziellen Internetseite auf, manchmal entdeckt man eine neue Einheit. In Sachen Erscheinungsdatum herrscht jedoch knapp ein Jahr nach Ankündigung noch immer Unklarheit. Wir tippen mittlerweile auf eine Veröffentlichung zwischen Ende 2008 und Mitte 2009.

Dennis Blumenthal

Info: eu.starcraft2.com

Starcraft 2

GENRE	Echtzeitstrategie
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi
ERSCHEINT	Noch nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Warcraft 3, C&C



DENNIS BLUMENTHAL

Liebe Jungs von Blizzard, nehmt das nicht persönlich, aber: Ihr seid Schweine. Ihr habt den Echtzeitstrategietitel, auf den jeder Stratege wartet, der was auf sich hält. Seit über einem Jahr lasst ihr uns im Dunkeln tappen, werft uns ab und an mal einen kleinen Infohappen zu – aber wir wollen endlich wissen, welches Datum wir herbeisehnen dürfen! Und wenn *Starcraft 2* erst mit *Duke Nukem Forever* im Winter 2666 erscheint – dann haben wir eben einen Grund, uns aufs hohe Alter zu freuen! Also bitte, bitte, mit ganz viel Zucker obendrauf: Her mit dem Erscheinungstermin!



»Eklig: Artischocken auf der Pizza.«

Da lacht das Herz eines jeden Zerg-Anhängers: eine gut wachsende Basis der Außerirdischen mitsamt einigen Exemplaren der neuen Berstling-Einheit (rechts unten).



Mit den gewaltigen Ultralisken (links) und einigen Zerglingen als Unterstützung versucht der Zerg-Spieler, in die gut bewachte terranische Basis einzufallen.

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



»Gefährlich: Gaz-Angriff.«

Zwei britische Soldaten verschanzen sich hinter einem Holzzaun.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Update: Stabiler im Netz

Der knapp 40 Megabyte große Patch auf die Version 1.7 behebt einige Probleme im Mehrspieler-Modus. Hurra!

EGO-SHOOTER | Besonders lang ist die Liste der Änderungen diesmal nicht. Zum einen verhindert das Update, dass Schummler während einer laufenden Partie Zugriff auf bestimmte Konsolenbefehle erhalten. Zum anderen stürzt das Spiel im Level Chinatown nicht mehr ab, wenn die Runde länger als vorgesehen dauert. Wer kein Englisch kann, freut sich besonders. *Modern Warfare* stellt alle Symbole endlich in der Sprache dar, in der das Spiel installiert wurde – in Ihrem Fall vermutlich Deutsch. Stellen Sie aber vor der Installation des Updates sicher, dass derTitel bereits in der Version 1.6 auf Ihrer Festplatte weilt. Alexander Frank

Info: www.callofduty.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	Hardware: 4 -6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION



PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 Leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

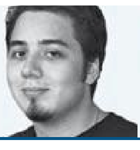
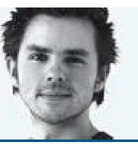
UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

 JOACHIM HESSE	 HARALD FRÄNKEL	 WOLFGANG FISCHER	 ALEXANDER FRANK	 TENNIS BLUMENTHAL	 MICHAEL GRILL
ALONE IN THE DARK (siehe Seite 82)					
■■■ Dabei sahen die ersten Videos des Spiels damals sooooo gut aus. Schade.	■ Blödsteuerung, Versuch & Irrtum, Speicherpunkte – alles K.-o.-Kriterien!	■■ Für diese schwache Fortsetzung würde ich den Entwicklern gerne im Dunkeln auflauern.	■■■ Ich weiß nicht, was mir mehr Angst macht: die Atmosphäre oder die Steuerung.	■■■ Traurigerweise nicht der Hit, den ich mir erhofft hatte.	■■■ Warum darf ich nicht allein im Dunkeln sein? Warum nur, Sarah? WARUM, VERDAMMT?
DER UNGLAUBLICHE HULK (siehe Seite 86)					
■ Nach dem unglaublich öden Iron Man kommt jetzt auch der unglaublich armselige Hulk.	■■ Was ist grün und tut weh, wenn man's ins Gesicht kriegt? Ein Billardtisch, HAHAHA!	■ Einfach unglaublich, wie schlecht Filmumsetzungen sein können.	■■ Ich kenne nur Hulk Hogan und selbst den kann ich nicht leiden.	■ Superhelden sind eh nicht so mein Ding, aber das ...	■ Nach wenigen Minuten war ich selbst ganz grün. Dann musste ich kotzen.
DEVIL MAY CRY 4 (siehe Seite 76)					
■■■■ Die fetten Endgegner haben mich überzeugt: Fischer sollte Lizenzgebühren verlangen.	■■■■ Ich liebe es, auf Schwächeren rumzuhacken, und Herr Grill hatte 'n paar Tage frei.	■■■ Macht ein paar Stunden Spaß. Dann wird das japanische Dauergehacke langweilig.	■■■■ Ich gebe vier Punkte, plädiere aber für die Einführung von dreieinhalb.	■■■■ Toll inszenierte Action mit coolen Zwischensequenzen. Leichte Kost, aber gut!	■■■■ Fette, schnelle Action. Perfekt, um zwischendurch Dampf abzulassen.
DRACULA: ORIGIN (siehe Seite 91)					
■■■ Eigentlich paradox, aber dem Dracula-Spiel fehlt ein wenig der Biss.	■■ Für Adventures bin ich zu dämlich, deshalb finde ich sie blöd, doof, blöd und doof.	■■■■ Der Beweis, dass ein Untoter ein totes Genre mit Leben erfüllen kann.	■■■■ Ein bisschen blutleer für ein Dracula-Spiel, gefällt mir aber trotzdem!	■■■■ Schönes Adventure, gelungene Atmosphäre und Dracula – mir gefällt's!	■ Ahhh, Adventures. Die Zäpfchen unter den Videospielen ...
HAPPY TREE FRIENDS: FALSE ALARM (siehe Seite 100)					
■■ Der größte *Happy Tree Friends*-Fan der Welt spricht: „Na ja. Bitte mehr Action!"	■■■ Ich hoffe auf einen zweiten Teil, wo's nur Punkte fürs kreative Abmurksen gibt!	■■ Die *Happy Tree Friends* sind genial, dieser fade *Lemmings*-Klon ist es nicht.	■ Eine Darmoperation würde mehr Spaß machen!	■■ Die Serie ist sehr amüsant, das Spiel eher nicht so.	■ Glatte Themaverfehlung: Ich will die Viecher killen, nicht retten!
SPORE LABOR (siehe Seite 94)					
■■■ Jetzt habe ich wirklich Lust auf *Spore* bekommen. Ich muss krank sein.	■■ Ich bin im Büro von hässlichen Kreaturen umgeben, also warum selbst welche machen?	■ Mich juckt *Spore* nicht die Bohne und dieser Monster-Editor gleich noch weniger.	■■ Mann kann hier zwar Viecher mit Riesenbrüsten erschaffen, dennoch: langweilig.	■■■ Wenn ich seltsame Kreaturen erschaffen will, klaue ich Fischers Freundin die Pille.	■■■■ Unglaublich, wie einfach man Leute vor den PC fesseln kann. Auch mich.
THE ABBEY (siehe Seite 92)					
■■■■ Selbst ohne Klosterfrau Melissengeist gefällt mir die Comic-Grafik.	■■ Siehe *Dracula: Origin*. Und weil hier jetzt noch Platz ist, grüße ich meine Mama.	■■■ Mit ausreichend Gerstensaft aus einer Klosterbrauerei durchaus erträglich.	■■■ Ist bestimmt genial, würde ich aber nie spielen.	■■■■ Der Patch zeigt Wirkung – Crimson Cow sei Dank.	■ Adventure-Doppelschlag. Ich bin am Ende.
TRIALS 2: SECOND EDITION (siehe Seite 95)					
■■■■ Cool, dass es noch Spiele gibt, die man sofort versteht. Simpel, aber gut!	■■■■ Ein Steam-Billigspiel gehört diesen Monat zu den Höhepunkten ... Eigentlich traurig.	■■■■ Die Überraschung des Monats: So macht hoher Benzinverbrauch Spaß!	■■■■ Virtuell falle ich gern auf die Fresse!	■■■■ Süchtig machendes Spielprinzip, erstklassige Steuerung – toll!	■■■ Ich falle zwar ständig auf die Fresse, macht aber trotzdem Spaß. Wie im echten Leben.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠ ☹

Das Gastspiel des Monats

Die Jungs von Atari trudelten bei uns ein. Und im Gepäck hatten sie nicht nur eine Vorabversion von *GTR Evolution* ...

Da schau her! Bei der Präsentation von Simbins Erweiterung zum ultrarealistischen Rennspiel *Race 07* hatte Publisher Atari noch eine kleine, feine Überraschung parat. Mit dabei war nämlich die Schweizer Model-Rennfahrerin Christina Surer, die sich todesmutig selbst hinters virtuelle Lenkrad klemmte und auf der Nordschleife ihre Runden zog – natürlich mit abgeschaltetem Schadensmodell. Ein ausführliches Interview mit der rasenden Schönheit aus dem Land der Uhren und der Schokolade sehen Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe auf unserer DVD, ein paar Infos zu *GTR Evolution* gibt's auf Seite 15.



»Fallen bei diesem Modell sehr groß aus: Airbags.«

Christina Surer am Steuer, Michael Grill fürchtet um ihr Leben ...

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007
RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Race Driver: Grid	Codemasters	8/2008
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	7/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	12/2007
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

Alt gegen neu: Der frühere Held Dante (rechts) und der neue Protagonist Nero beim erbarmungslosen Duell.

»Selten: an der Stirn zusammengewachsene siamesische Zwillinge.«

DEVIL MAY CRY 4

Zwei außer Rand und Band

AUF DVD
VIDEO

Geile Optik, stimmungsvolle Zwischensequenzen, atmosphärische Hintergrundmusik und Nonstop-Action – das ist *Devil May Cry 4*!

Da vielleicht nicht jeder unserer Leser einen der Vorgängerteile gespielt hat, erläutern wir zu Beginn kurz, um was es bei der *Devil May Cry*-Serie geht. Alle, die wissen, wie der dämonische Hase läuft, überspringen den folgenden Abschnitt.

ÜBERNATÜRLICH

In *Devil May Cry* dreht sich alles um die Zwillingssöhne des Dämonen Sparda und der Menschenfrau Eva. Dante und Vergil, so die Namen der beiden Sprösslinge, sind halb Dämon, halb Mensch – und besitzen somit übernatürliche Fähigkeiten. Bis zum dritten Teil der *Devil May Cry*-Serie steuerten Sie stets Dante – doch in Teil 4 wird vieles anders. Ein bisschen zumindest. Weder optisch noch spielerisch gibt es riesige Unterschiede zwischen dem bisherigen Helden Dante und dem neuen Mann der Stunde: Nero.

HEISSER START

Am Anfang von *Devil May Cry 4* nimmt Ihr neues Alter Ego gerade an einem Gottesdienst des „Orden des Schwertes" teil. Dieser verehrt Sparda, Dantes Vater. Umso überraschender ist, dass plötzlich Dante durch die Decke segelt, direkt vor dem Priester landet und diesem aus unmittelbarer Nähe eine Kugel verpasst! Danach schlachtet er sich mit seinem übergroßen Schwert durch Dutzende Wachmänner und Zivilisten, bis Nero (zur Erinnerung: Das sind jetzt Sie!) sich ihm in den Weg stellt. Im Kampf alter gegen neuer Protagonist führen die Entwickler Sie an die grundlegende Steuerung des Spiels heran. An dieser Stelle ein gut gemeinter Rat: Spielen Sie *Devil May Cry 4* mit Gamepad. Die Steuerung über Tastatur ist möglich und im Gegensatz zum Vorgänger auch etwas benutzerfreundlicher, aber noch immer weit davon entfernt, „komfortabel" zu sein. Kleiner Tipp unsererseits: Wir testeten den Titel mit einem Xbox-360-Gamepad, womit das Spielen spürbar besser von der Hand ging.

Ein mächtiger Gegner aus *Devil May Cry 4*.



Nero gibt einem am Boden liegenden Gegner den Gnadenschuss.

Einer der beeindruckenden Bossgegner greift den überraschten Spieler an.

Atmosphäre pur: Mit blutverschmiertem Gesicht und gefühlskalten Augen schaut Dante bedrohlich in die Kamera.

NA, DA SCHAU HER!

Nachdem Sie Dante in die Flucht geschlagen haben, machen Sie sich auf, um in 20 Levels die toll inszenierte Geschichte zu erleben. Besonders die stimmungsvollen, toll gemachten und in großer Zahl auftretenden Zwischensequenzen animieren einen, *Devil May Cry 4* bis zum Ende durchzuspielen. Das ist auch gut so, denn die Spielmechanik und die Levels lassen in Sachen Motivation nach einer Weile stark nach. Zu eintönig ist der Spielablauf irgendwann: Rennen, prügeln, rennen, Zwischensequenz genießen, rennen, prügeln – ungefähr so verläuft der Großteil des Spiels. Nicht falsch verstehen: Das Verkloppen von Gegnern macht jede Menge Laune, bietet aber nur bedingt Abwechslung. Klar, man kann neue Attacken lernen und die Widersacher auf verschiedene Arten auseinandernehmen. Trotzdem stellt sich spätestens nach rund der Hälfte des Spiels eine gewisse Monotonie ein. Das liegt nicht zuletzt auch daran, dass man jeden Level zweimal spielen darf. Zunächst durchwandern Sie zehn Levels mit dem neuen Protagonisten Nero, danach schlüpfen Sie in die Rolle des alten Bekannten Dante und schauen mit diesem noch mal an jedem Schauplatz vorbei – und besiegen entsprechend auch fast jeden Bossgegner mindestens zweimal. Das nennt sich Recycling und ist in Sachen Umwelt sehr löblich, im Bereich Spieldesign jedoch pfui. Auch wenn die Geschichte dies logisch begründet. So macht man aus 10 Levels 20 und verlängert die Spielzeit enorm auf Kosten der Vielseitigkeit.

ERKLÄR-BÄR

Die ganze Zeit ist die Rede von all der Action in *Devil May Cry 4* – doch wie genau dürfen Sie sich das vorstellen, fragen Sie? Ganz einfach: Sie bewegen sich in den dreidimensionalen Arealen und suchen sich jemanden zum Vermöbeln. Das machen Sie, indem Sie mithil-

Teuflisch Arm

Wem würde es nicht gefallen, einen dämonischen Arm zu haben, mit dem man Bäume ausreißen oder Zeugen Jehovas erschrecken kann?

Wahrscheinlich Protagonist Nero. Denn der mag seinen teuflischen Auswuchs gar nicht. Dabei ist der sogenannte „Devil Bringer" ein wahrer Lebensretter. So verrenkt er mal schnell die Kauleiste des Gegners, wirft ihn durch die Gegend oder zerreißt ihn in der Luft – sehr praktisch, das Teil.

Protagonist Nero mit seinem dämonischen Arm.

Testlogbuch
Devil May Cry 4



***Devil May Cry 4* hat mir eine teuflische Woche beschert.**

DENNIS BLUMENTHAL

MONTAG, 16.6.2008 | 10:12 Uhr
Ich zeichne gerade an meinem Arbeitsplatz ein Pentagramm auf den Boden, als mir Chef Hesse aus nächster Nähe und mit voller Wucht eine DVD-Hülle an den Schädel wirft. Überrascht falle ich nach hinten um und schlage mit dem Hinterkopf auf. Ich öffne die Augen und blicke in eine fies grinsende Fratze – Sklaventreiber Hesse lacht mir dämonisch entgegen: „Bitte sehr, Herr Blumentopf, das Testmuster von *Devil May Cry 4* (*DMC 4*). Ich hab's Ihnen per Luftpost zukommen lassen. Verstehen Sie? Per Luftpost!" So ein lustiger Mensch.

MONTAG, 16.6.2008 | 10:18 Uhr
Während ich *DMC 4* installiere, vollende ich das Pentagramm. Mein Ziel: Ich will wie Nero aus *DMC 4* einen Dämon in meinen Arm einschließen. Damit könnte ich endlich die Weltherrschaft an mich reißen! Jetzt spiele ich erst mal.

MONTAG, 16.6.2008 | 23:56 Uhr
Bin alleine in der Redaktion, habe bis eben gespielt. Bisher ist es sehr actionreich und sehr cool. Doch jetzt wird beschworen!

DIENSTAG, 17.6.2008 | 0:07 Uhr
Verdammt! Es ist mir zwar gelungen, den Dämon herbeizurufen, doch ich muss einen Fehler gemacht haben – ich habe ihn in meinen Schniepel gebannt! Ich geh nie wieder auf Toilette.

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 15:31 Uhr
Habe den Test von *DMC 4* fertig und seit einiger Zeit einen Katheter, um nie mehr pinkeln zu müssen.

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 18:09 Uhr
Auf dem Heimweg läuft die ganze Zeit eine unglaublich scharfe Brünette im Minirock vor mir her und wackelt ununterbrochen mit dem Hintern ... und was für Beine ...

DONNERSTAG, 20.6.2008 | 18:16 Uhr
Okay, der Dämon ist frei und wird wohl demnächst die Erde zerstören ... aber schuld ist allein die Brünette, wirklich!!!

MONTAG, 16.6.2008 | 10:12 Uhr
Ich öffne die Augen und blicke in eine fies grinsende Fratze – Sklaventreiber Hesse lacht mir dämonisch entgegen ... Gott sei Dank!

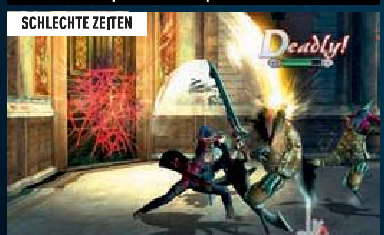


GUTE ZEITEN



Die Zwischensequenzen sind super inszeniert.

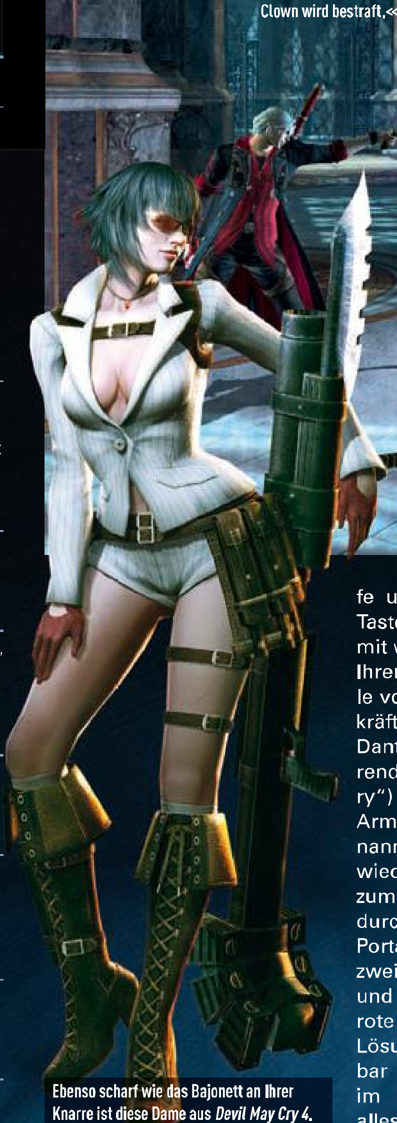
SCHLECHTE ZEITEN



Nach dem 512.345. Gegner kehrt langsam Monotonie ein.

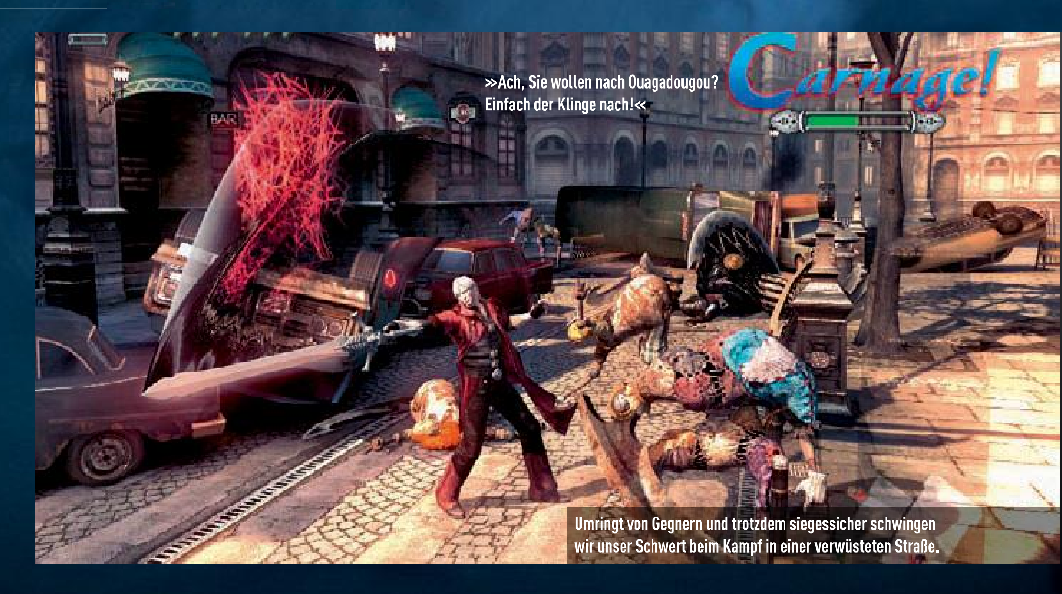
»Neulich im Supermarkt: Clown wird bestraft.«

Aus nächster Nähe legt Nero seinen Trommelrevolver an und verpasst dem nahenden Feind eine Portion Blei.



Ebenso scharf wie das Bajonett an Ihrer Knarre ist diese Dame aus *Devil May Cry 4*.

fe unterschiedlich komplexer Tastenkombinationen Angriffe mit wahlweise Ihrem Schwert, Ihrer Fernkampfwaffe (im Falle von Nero ein durchschlagskräftiger Trommelrevolver, bei Dante das altbekannte Knarrenduo „Ebony" und „Ivory") oder dem dämonischen Arm Neros ausführen, genannt Devil Bringer. Hin und wieder ist Ihnen der Zugang zum nächsten Spielabschnitt durch ein magisch erzeugtes Portal verschlossen. Es gibt zwei Arten dieser Portale: rote und blaue. Befindet sich eine rote Barriere vor Ihnen, ist die Lösung des Problems denkbar einfach: Eliminieren Sie im entsprechenden Bereich alles, was atmet – Ihren Charakter ausgenommen. Ist das Hindernis jedoch blau, gilt es, ein Rätsel zu lösen. Diese sind meist recht simpel und setzen keinen überdurchschnittlichen Intelligenzquotienten voraus. Ein Beispiel: Vor Ihnen stehen zwei Statuen, dazwischen prangen zwei leere Sockel auf dem Boden. Stand auf dem Weg hierher nicht eine Statue im gleichen Stil? Also gondeln Sie zurück, suchen das gute Stück und prügeln (!) das Teil zu einem der leeren Sockel. Nun das Gleiche noch mal mit einer weiteren Statue und – schwuppdiwupp! – der Weg ist frei. Diese Art von Rätseln mag nicht besonders anspruchsvoll sein, erfüllt aber den Zweck, den Spieler eine



»Ach, Sie wollen nach Ouagadougou? Einfach der Klinge nach!«

Umringt von Gegnern und trotzdem siegessicher schwingen wir unser Schwert beim Kampf in einer verwüsteten Straße.

»Alte Weisheit: Komm nie zwischen Dirk Bach und sein Essen.«

Beeindruckende Bossgegner wie dieser gigantische Frosch machen einem das Leben schwer, das Sterben dafür umso leichter.

Weile zu beschäftigen. Geht besser, ist aber als gelegentliche Abwechslung akzeptabel.

WECHSELNDE ANSICHTEN

Während Sie das alles tun, beobachten Sie Ihren Helden aus einer Mischung aus festen und frei drehbaren Kameraperspektiven. Im Klartext heißt das, dass Ihnen das Spiel in manchen Situationen vorgibt, aus welcher Perspektive Sie die Situation zu betrachten haben. In anderen dürfen Sie die Ansicht per Maus drehen. Dies sorgt zwar in manchen Momenten für ein Kino-Gefühl, nervt an einigen Stellen aber auch. Zum Beispiel dann, wenn Ihre Spielfigur durch Gegner oder Gegenstände verdeckt ist und Sie so keine Ahnung haben, was gerade abgeht. Ein weiteres Manko ist das Speichersystem. Sie dürfen Ihren Spielfortschritt zwar jederzeit sichern, doch bleibt dabei Ihre genaue Position und die Zahl der bereits besiegten Gegner auf der Strecke. Sie dürfen also den Spielabschnitt, in dem Sie sich zum Zeitpunkt des Abspeicherns befunden haben, komplett von vorne beginnen – auch wenn Sie gerade den Endboss besiegt haben und eigentlich nur noch den Ausgang hätten suchen müssen. Nicht dass uns das in einem Anflug von Unachtsamkeit passiert wäre ... Das ist nicht nur unkomfortabel, sondern auch sehr ärgerlich! Haben wir gehört ...

AUCH DIE TECHNIK ZÄHLT!

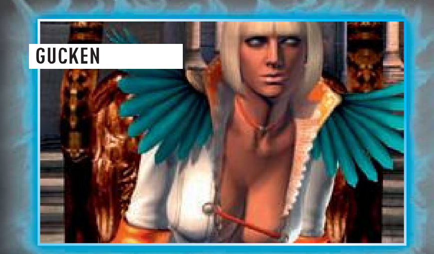
Die Grafik von *Devil May Cry 4* präsentiert sich zwar durchwachsen, kann im Gesamtbild aber überzeugen. Detaillierte Charaktere, gelungene Animationen und Effekte lassen das Spiel sehr imposant wirken. Lediglich einige Grafikfehler wie flimmernde Schatten oder stellenweise etwas spartanisch gestaltete Schauplätze trüben den sonst sehr guten Eindruck. Für Windows-Vista-Nutzer und Besitzer entsprechender Hardware gibt es zudem die Option, das Spiel auch im Direct-X-10-Modus zu betreiben. Die Unterschiede

Der heiße Nichtspieler-Charakter Trish.

So spielt sich Devil May Cry 4

Sie haben so richtig Lust, sich mit Klinge und Knarre durch hordenweise dämonische Gegner zu kämpfen, aber keine Ahnung, wie der Hase in *Devil May Cry 4* läuft? Hier zeigen wir Ihnen, womit Sie sich im Spiel beschäftigen:

GUCKEN



Die extrem coolen Zwischensequenzen sind über das gesamte Spiel verteilt und verleihen einem fast schon das Gefühl, in einem interaktiven Film mitzuspielen. Ordentlich Action, lässige Sprüche und heiße Frauen in gewagten Klamotten treiben die Geschichte voran und machen zudem Spaß.

KÄMPFEN



Egal, ob mit Schwert, Schusswaffe oder dämonischem Arm: Sie lassen es ständig in den Reihen der vielen Gegner ordentlich krachen. Dabei ist nicht nur entscheidend, dass Sie Ihre Feinde erledigen: Je nach Vielfältigkeit Ihrer Attacken erhalten Sie auch „Style"-Punkte.

VERBESSERN



Für die eben erwähnten Style-Punkte dürfen Sie sich neue Fähigkeiten und Angriffe kaufen. Zudem hinterlassen Gegner nach ihrem Ableben sogenannte „Rote Orbs". Diese Orbs tauschen Sie gegen Gegenstände, beispielsweise Tränke zur Regeneration der Lebensenergie.

»09007777766666 – ruf an, heiße Boys aus deiner Umgebung wollen dich treffen.«

Dieser imposante Bossgegner tritt uns mit einem riesigen Feuerschwert entgegen.

Der altbekannte Charakter Dante in kampfbereiter Haltung.

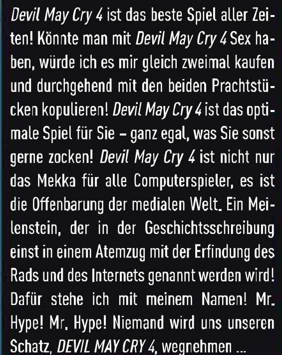
sind jedoch marginal bis nicht nennenswert. Weiter zum Thema Sound: In Ruhephasen umschmeichelt das Spiel Sie mit angenehmen, klassischen Klängen. Tritt ein Gegner auf, schallt Ihnen knallharter Rock aus den Boxen entgegen. Die Kehrseite der Medaille: Anscheinend waren die Musikstücke recht teuer – sehr viele gibt es nämlich nicht. Das führt dazu, dass sich die Lieder recht schnell wiederholen.

DER KREIS SCHLIESST SICH

Was am Ende bleibt, ist ein Wechselbad der Gefühle – man findet sich selbst „himmelhoch jauchzend und zu Tode betrübt" wieder. Auf der einen Seite eine schöne Geschichte, erzählt in hervorragenden, stimmungsvollen Zwischensequenzen, tolle Action und beeindruckende Bossgegner. Auf der anderen Seite das offenkundige Recyceln der Levels, Gegner und Musikstücke, die hin und wieder etwas unglückliche Kameraführung und natürlich die fehlende Abwechslung. Fest steht: *Devil May Cry 4* ist keineswegs der neue Genre-König. Falls Sie aber auf unkomplizierte Action, atmosphärische Zwischensequenzen und eine schön erzählte Geschichte stehen, dürfen Sie sich *Devil May Cry 4* ohne zu zögern kaufen.

Dennis Blumenthal

Info: www.devilmaycry.com



MR. HYPE

Devil May Cry 4 ist das beste Spiel aller Zeiten! Könnte man mit *Devil May Cry 4* Sex haben, würde ich es mir gleich zweimal kaufen und durchgehend mit den beiden Prachtstücken kopulieren! *Devil May Cry 4* ist das optimale Spiel für Sie – ganz egal, was Sie sonst gerne zocken! *Devil May Cry 4* ist nicht nur das Mekka für alle Computerspieler, es ist die Offenbarung der medialen Welt. Ein Meilenstein, der in der Geschichtsschreibung einst in einem Atemzug mit der Erfindung des Rads und des Internets genannt werden wird! Dafür stehe ich mit meinem Namen! Mr. Hype! Mr. Hype! Niemand wird uns unseren Schatz, *DEVIL MAY CRY 4*, wegnehmen ...



DR. JACKASS

Alles doof! *Devil May Cry 4* bietet schöne Action und tolle Zwischensequenzen, ja, ja, bla, bla, bla ... Aber fast die Hälfte des Spiels darf ich ja gleich zweimal spielen! Da kommt mir die Galle hoch! Übelstes Recycling, einfach nur unerhört! Die Entwickler gehören mit den Eiern auf den Gehweg genagelt! So was ist doch kein Spieldesign! Und die Kamera: Mal ist sie fest, mal darf ich sie bewegen – ja, was denn nun?! Konnten sich die Macher nicht entscheiden, oder wie?! Hätten sie lieber mal 'ne Runde *Schnick-Schnack-Schnuck* gemacht, diese Penner. Wie gesagt, ist doch alles doof ... und die Flachpfeife über mir soll bloß das Maul halten!!! Alles doof! Doof!

Devil May Cry 4



PREIS Ca. € 37,-
TERMIN 11. Juli 2008

GENRE	Action
ENTWICKLER	Capcom
VERTRIEB	Capcom
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte mit 256 MB Speicher, 8,6 GB HD, Windows XP / Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix da, Sie stellen sich den dämonischen Horden alleine.

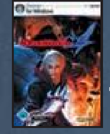
PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	84%
SOUND	80%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Auf Dauer monotoner Spielablauf	-10%
– Recycelte Levels und Bosse	- 5%
– Kamera stellenweise unübersichtlich	- 3%
– Musikstücke wiederholen sich oft	- 1%

SEHR GUT
Devil May Cry 4 ist ein mitreißender Action-Titel mit toller Atmosphäre.

81% EINZELSPIELER

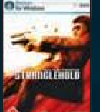
Vergleich



Devil May Cry 4

PRO + CONTRA
- \+ Zwei coole Charaktere
- \+ Abwechslung durch Rätsel
- \+ Geniale Zwischensequenzen
- – Relativ wenig Musikstücke
- – Kamera zeitweise störend
- – Level- und Gegner-Recycling

81% EINZELSPIELER



John Woo presents Stranglehold

PRO + CONTRA
- \+ Exzellente Grafik
- \+ Tolle Story
- \+ Jede Menge zerstörbare Objekte
- \+ Spektakulär inszeniert
- – Nervige Helikopter-Passage
- – Levelqualität schwankend

91% EINZELSPIELER



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

PRO + CONTRA
- \+ Geniale Geschichte
- \+ Mona Sax
- \+ Fantastisch inszenierte Action
- – Veraltete Grafik
- – Kurze Spielzeit
- – Mäßige künstliche Intelligenz

85% EINZELSPIELER ABGEWERTET

Prüfstand: Devil May Cry 4

Die gelungene Umsetzung des Schnetzelspiels nutzt die technischen Möglichkeiten des PCs und sieht nicht zuletzt dank DX10-Grafik besser aus als die Konsolenfassung. Hochleistungs-Hardware ist für diese Optik allerdings nicht nötig.



Mit aktivierter Kantenglättung und grafischen Finessen wie der HDR-Beleuchtung, den weichen Schattenkanten und sehr plastischen Texturen sieht *Devil May Cry 4* besser aus als die Konsolenvorlage.



Von der tollen Grafik ist nicht viel übrig. Figurenschatten fehlen, die Beleuchtung wirkt ohne Überstrahleffekt schlicht und die Texturen haben an Tiefe und genauso wie die Schatten an Details eingebüßt.

Tuning-Tipps

Um *Devil May Cry 4* in 1.280x1.024 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- C2D E6320/E6400 oder Athlon 64 X2 5000+
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870

Mit einem Athlon 64 3000+/P4 mit 3,2 GHz, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/8500 GT oder Radeon HD 2400 XT sollten Sie:
- Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- Die Kantenglättung deaktivieren (MSAA: Ohne)
- Die Texturauflösung auf „Niedrig" stellen
- Bei der Schattenqualität „Aus" wählen
- Unter der Option „Qualität" „Niedrig" einstellen

Mit einem Athlon X2 3800+/Core 2 Duo E4300, 1 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8600 GTS/Radeon HD 2600 XT sollten Sie:
- Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- Die Kantenglättung ausschalten
- Unter „Texturauflösung" „Hoch" einstellen
- Bei dem Menüpunkt „Schattenqualität" „Hoch" wählen
- Die „Qualität" auf „Hoch" stellen

Mit einem Athlon X2 6400+/Core 2 Duo E6750 oder Core 2 Quad Q6600, 2 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3870 X2 sollten Sie:
- Bei der Auflösung 1.280x1.024 oder höher wählen
- Eine vierfache Kantenglättung einstellen (MSAA: x4)
- Die „Texturauflösung", die „Schattenqualität" sowie die „Qualität" auf „Extrem hoch" stellen
- Im Treiber Ihrer Grafikkarte 16:1 AF aktivieren

Das Menü PC-Einstellungen von *Devil May Cry 4*

1. **Auflösung:** Die Höhe der Auflösung wirkt sich entscheidend auf die Gesamtleistung aus. Ein Wechsel von 1.280x1.024 auf 1.024x768 bringt beispielsweise einen beträchtlichen Leistungsgewinn von 56 Prozent. Spieler mit einem schwachen 3D-Beschleuniger wie einer 6600 GT oder HD 2400 XT geben sich daher für eine bessere Leistung mit 800x600 zufrieden.
2. **MSAA:** Bereits Besitzer einer Mittelklasse-Grafikkarte wie einer Geforce 8800 GTS oder Radeon HD 3870 sollten zackig ausschauenden und flimmernden Polygonkanten den Garaus machen und hier eine zwei- oder sogar vierfache Kantenglättung (x2, x4) einstellen.
3. **Texturauflösung:** Verringern Sie die Auflösung der Texturen nur dann, wenn Ihre Grafikkarte mit weniger als 256 Megabyte Grafikspeicher oder einer extrem lahmen Rechenzentrale ausgestattet ist. Nur dann rechtfertigt das geringe Leistungsplus von fünf Prozent die deutlich schlechtere Optik.
4. **Schattenqualität:** Wer um jedes einzelne Bild pro Sekunde kämpft, verzichtet auf die Figurenschatten und steigert so die Leistung um bis zu 34 Prozent.
5. **Qualität:** Wenn Sie hier „Niedrig" wählen – zu empfehlen bei einer Einsteigerkarte –, steigt die Gesamtleistung zwar um bis zu 37 Prozent. Dafür verringert sich jedoch die Qualität der Beleuchtung, das HDR wird abgeschaltet und die Auflösung der statischen Schatten ist sehr niedrig. Das sieht zum einen bescheiden aus, zum anderen leidet dadurch die Grundstimmung.



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Spiel ist eine vierfache Kantenglättung (4x MSAA) sowie ein sechzehnfacher (16:1) anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass ma! · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT, X1600 Pro/XT, HD 2400 XT		Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO/XT, HD2600 XT		Geforce 7900 GT, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1950 Pro, HD 3850		Geforce 8800 GT/GTS, 8800 GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, HD2900 XT, HD 3870 (X2)	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
Ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+	Min. Details	Gut	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
	Max. Details	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay
Ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+	Min. Details	Gut	Okay	Optimal	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Gut	Gut
Ab Pentium E4300/Ahtlon 64 X2 3800+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Ab Core 2 Duo E6320 oder Athlon 64 X2 5000+	Min. Details	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Gut	Okay	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal
Ab Core 2 Duo/ Quad E6600/Q6600 oder X2 6000+	Min. Details	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Gut	Okay	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal

ARBEITSSPEICHER ▼

256 MB (Nee, lass ma!)	512 MB (Noch okay)
1 GB (Gut)	2 GB (Optimal)

LEISTUNGSMERKMALE

Bereits mit einer Kombination aus Core 2 Duo E6320/Athlon X2 5000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870 und 2 Gigabyte Speicher läuft die gelungene Umsetzung der Konsolenversion auch unter DX10 mit allen Details und in 1.280x1.024 ohne nervige Ruckler. Gerät die Dämonen-Dresche trotzdem ins Stocken, drehen Sie zuerst die Auflösung herunter und deaktivieren bei Bedarf auch noch die Figurenschatten.

Tolles Artwork: Edward Carnby, Held von *Alone in the Dark*, steht vor der zerstörten New Yorker Skyline.

»Die Schnappschüsse aus dem Irak-Urlaub waren richtig gut.«

ALONE IN THE DARK

Spiel mit dem Feuer

AUF DVD
VIDEO

Wer will schon alleine im Dunkeln sein? Edward Carnby vermutlich. Zumindest, nachdem er die Stimme seiner Begleiterin gehört hat.

Knapp 16 Jahre ist es her, dass wir uns das erste Mal im *Alone in the Dark*-Universum in die – damals noch – Kinderhosen gemacht haben. Kein Spiel war seinerzeit schöner, spannender und gruseliger als der Premieren-Auftritt von Edward Carnby. Bis heute gilt das Teil zu Recht als Meilenstein der Zocker-Historie, schließlich begründete es das Survival-Horror-Genre quasi im Alleingang. Mit dem neuesten Ableger von *Alone in the Dark* hatte sich Eden Games nicht weniger vorgenommen. Und als die ersten Infos durchsickerten, wurde die Vorfreude auf die Rückkehr des Horror-Urvaters immer größer: Spektakuläre Physik-Effekte und super Optik gab es da zu sehen. Auch schwärmten die Entwickler nur so von den innovativen Ideen. Aber was nutzt das alles, wenn es an der Basis hapert?

GUTE NACHTGESCHICHTE

Die Szenerie des Titels ist ebenso ungewöhnlich wie cool: Eden Games lässt in New York so richtig die Sau raus und verwandelt den Central Park, bis dato als Hort der Ruhe und Entspannung bekannt, in eine Hölle auf Erden. Eine unbekannte, dunkle Macht bricht über die amerikanische Supermetropole herein, reißt gewaltige Abgründe in die Straßenzüge und lässt Menschen zu blutrünstigen Zombies mutieren. Der Spieler hat nun eine Nacht Zeit, das mysteriöse Geheimnis zu lüften und die Mächte des Bösen mit allerlei selbst gebastelten Mordwerkzeugen nach allen Regeln der Kunst auseinanderzunehmen. So weit, so gut. Aber wie spielt sich das Ganze?

ANFANG GUT, ALLES GUT?

Gleich zu Beginn gibt *Alone in the Dark* richtig Gas. Hauptdarsteller Edward Carnby kommt in einem schäbigen Zimmer zu sich und hat keine Ahnung, wo und wer er ist und was zum Teufel er überhaupt hier zu suchen hat. Noch bevor Carnby sich richtig fängt, schnappt er die Worte „Erledige den da" auf. Ein Bär von einem Mann drückt ihm die Knarre in die Fresse und bittet ihn unfreund-

Düstere Kapitel

***Alone in the Dark* ist wie eine TV-Serie in Episoden unterteilt.**

Von Anfang an steht es dem Spieler frei, sämtliche Abschnitte des Titels zu zocken. Wie in einem DVD-Menü wählt man die gewünschte Stelle und steigt ins Abenteuer ein. Was zunächst als hilfreiche Idee gegen Frust erscheint, entpuppt sich später im jedoch Spiel als halbgare Ausrede für den ziemlich unausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Wir hätten uns einfach ein Schnellspeichersystem gewünscht.



Episode wählen, anklicken, fertig: Von Anfang an können Sie an jedem beliebigen Punkt im Spiel einsteigen.



»„Keine Sorge, Alter. Es ist nur ein Kratzer."«

Grafisch spielt *Alone in the Dark* in der Oberliga mit, die Zombies wirken richtig furchteinflößend.



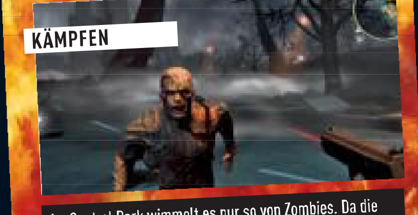
So spielt sich Alone in the Dark

Rätseln, Fahren, Kämpfen, Klettern, Kombinieren: *Alone in the Dark* ist ein wilder Mix verschiedener Spielelemente. Das erwartet Sie:



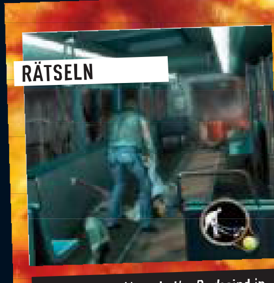
FAHREN

Immer wieder schnallt Sie das Spiel hinter das Steuer eines Autos. Vor allem die spektakuläre Fahrt durch das einstürzende Manhattan macht Spaß.



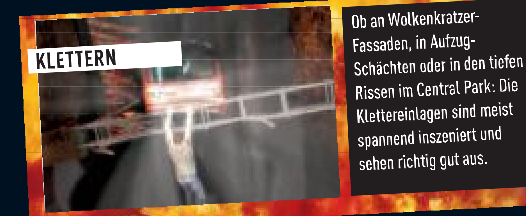
KÄMPFEN

Im Central Park wimmelt es nur so von Zombies. Da die Steuerung sehr träge und ungenau ist, stinken Sie besonders gegen mehrere Gegner schnell ab.



RÄTSELN

Die Rätsel in *Alone in the Dark* sind in den meisten Fällen eher simpel gestrickt, fügen sich aber stimmig ins Spiel ein und wirken selten konstruiert. Vor allem die Physik-Knobeleien machen echt Laune.



KLETTERN

Ob an Wolkenkratzer-Fassaden, in Aufzug-Schächten oder in den tiefen Rissen im Central Park: Die Klettereinlagen sind meist spannend inszeniert und sehen richtig gut aus.

KOMBINIEREN

Mit den zahlreichen Inventargegenständen steht Experimentieren auf dem Programm: Aus Benzin und Taschentuch bauen wir beispielsweise einen schlagkräftigen Molotowcocktail.

lich, aber bestimmt aufs Dach des Apartment-Gebäudes. Auf dem Weg dorthin bricht plötzlich das Chaos aus, Erdbeben erschüttern die Stadt und Carnbys Fast-Mörder wird von irgendwem – oder irgendetwas – getötet. Nun steht eine spektakuläre Flucht aus dem einstürzenden Hochhaus an: Edward springt über Feuersbrünste, löscht Flammen, zertrümmert Türen, klettert an einstürzenden Fassaden entlang, löst simple, aber stimmige Rätsel – hier zeigt *Alone in the Dark* ansatzweise, was alles möglich gewesen wäre. Und die Betonung liegt auf WÄRE. Dann kurz nach dem famosen Auftakt trifft Weltretter Carnby auch schon auf seinen größten Feind: Sarah.

STIMMGEWALT

Bis zu einem gewissen Zeitpunkt waren die teilweise vertrottelten Dialoge und die unglücklich gewählten deutschen Synchronsprecher mit schwer optimistischer Hoffnung auf Besserung noch im Bereich des Erträglichen. Sarah allerdings ist die Schaumkrone der Stimmbandvergewaltigung. Das nervige Anhängsel entpuppt sich als absoluter Atmosphäre-Killer: Das Organ der guten Frau klingt wie eine erkältete Marktschreierin auf Helium. Damit nicht genug, gibt sie immer wieder völlig uninspirierte und vor allem unpassende Kommentare von sich. Durch solche Fehltritte wirkt der gut gemeinte Schocker zu oft wie ein Laienschauspiel von Mittelschülern ohne Talent (mehr dazu im Kasten „Schweigen ist Gold"). Löblich, dass das Spiel multilingual auf Ihre Festplatte wandert und die englische Sprachausgabe sehr gute Qualität aufweist.

Schweigen ist Gold ...

Terrorstimme Sarah trumpft oft mit grottigen Kommentaren auf. Hier die Top 3:

Dein Fahrstil ...



Da düsen wir mit Vollgas durch den Central Park, haben zwei hirnlose Zombies auf dem Dach, die uns liebend gerne den Schädel einschlagen wollen – und dann die mehr als passende Wortspende unseres Anhängsels: „Edward, dein Fahrstil bringt uns noch um!" Der Fahrstil? Die Höllenviecher nicht? Aha.

Feuer, Schere, Messer, Licht ...

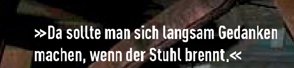


Schwer verletzt kämpfen wir mit zwei Zombies, packen mit letzter Kraft unseren improvisierten Flammenwerfer aus und grillen die Untoten. Sarah leistet Hilfe und warnt uns: „Pass auf Edward, verbrenn dich nicht!" DANKE FÜR DEN TIPP. Und die Zombies sind wohl scheißegal oder was?

Geh du vor ...



Zwei Zombies prügeln Edward zu Brei, Blut spritzt durch die Gegend, er liegt hilflos am Boden. Kommentatorin Sarah stellt sich neben eine Türe und fragt höflich: „Gehst du vor und siehst nach, ob alles okay ist?" Klar, Sarah, gleich nachdem wir in Fetzen gerissen wurden. Gedulde dich nur eine Minute ...



»Da sollte man sich langsam Gedanken machen, wenn der Stuhl brennt.«

Feuer breitet sich in Echtzeit auf brennbare Gegenstände aus. Hier dient ein Stuhl als Fackel.

»Herr Calmund hätte sich nicht aus dem Fenster lehnen sollen.«

Die Auto-Missionen sind spektakulär inszeniert, bedürfen aber einiger Anläufe.

PC ACTION-Testlogbuch
Alone in the Dark



Von coolen Ideen und schweren Enttäuschungen. *Alone in the Dark* zu spielen, war eine emotionale Achterbahnfahrt.

MICHAEL GRILL

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 10:35 Uhr
Nach meinem Trip zum österreichischen Fußball-Dilemma in Wien freue ich mich auf die Arbeit. Gleich nach der Ankunft baggere ich die scharfe Blondine an, die sich in unserer Redaktion rumtreibt.

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 10:36 Uhr
Alex Frank gibt mir eine Ohrfeige. Ich setze meine Brille auf.

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 11:45 Uhr
Nachdem mir gefühlte 212,133 sich für lustig haltende Kollegen mit Cordoba-Sprüchen gekommen sind, könnte der Tag trotzdem noch gut werden: Auf meinem Schreibtisch landet *Alone in the Dark*. Also, Kopfhörer auf, Umwelt ausblenden – ab in den Central Park!

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 12:57 Uhr
ALTER, WAS ZUR HÖLLE SOLL DAS?!?!? Nach dem richtig guten Anfang folgt ein verbaler Schlag ins Gesicht. Und der setzt mich fast k. o. Nicht nur, dass die Dialoge teilweise unfassbar dumm sind, nein: Sarah, unser lästiges Anhängsel, spricht mit einer Stimme, einem Einfühlungsvermögen, einer Professionalität, dass meine Ohren zu bluten beginnen. Die dumme Kuh gibt dem Begriff „Stimmgewalt" eine völlig neue Bedeutung ...

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 13:12 Uhr
Unglaublich, aber Sarahs Stimme war erst der Anfang. Die völlig deplatzierten Kommentare des Terrororgans sind noch viel vertrottelter. Mit diesem Weibsbild wirkt *Alone in the Dark* stellenweise wie eine Komödie. Nicht beabsichtigt, wie ich annehme ...

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 13:56 Uhr
Ich sterbe.

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 13:57 Uhr
Ich sterbe.

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 13:58 Uhr
Ich sterbe.

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 13:59 Uhr
Ich sterbe.

DONNERSTAG, 19.6.2008 | 14:00 Uhr
Ich sterbe. Merke Punkt 1: Ich sterbe sehr oft. Merke Punkt 2: Ein Schnellspeichersystem wäre toll gewesen. Merke Punkt 3: Ich kann keine Filmszenen abbrechen, dafür kenne ich ebendiese aber mittlerweile auswendig.

DONNERSTAG,19.6.2008 | 17:25 Uhr
Tag 1 im zerstörten Central Park neigt sich dem Ende zu. Und so auch mein guter Wille, das Spiel wirklich toll zu finden. Klar, die Inszenierung ist teilweise astrein, die Optik kann sich sehen lassen und die Entwickler haben super Ideen wie das Jackentaschen-Inventar eingebaut. Aber die verkorkste Steuerung und diese unsägliche Sarah ersticken jeden Anflug gruseliger Atmosphäre im Keim. Außerdem bin ich noch 1.293 Mal gestorben. Kotz.

FREITAG, 20.6.2008 | 16:45 Uhr
Ich bin fertig. Mit dem Spiel und mit den Nerven. *Alone in the Dark* bringt viele frische Ideen, unterm Strich hätte ich aber viel, viel mehr erwartet.

GUTE ZEITEN



Die Flucht aus dem einstürzenden Hochhaus ist einer der Höhepunkte von *Alone in the Dark*. Spektakuläre Klettereinlagen stehen auf dem Programm und bieten Spannung pur.

Auch den frei begehbaren Central Park haben die Entwickler sehr gut hinbekommen: In dem riesigen Areal, in dem es nur so von Höllenviechern wimmelt, kommt stellenweise Gruselstimmung auf.

SCHLECHTE ZEITEN



Anhängsel Sarah ist ein absoluter Atmosphärekiller. Nicht nur die teils schwer stupiden Dialoge stören, vor allem die deutsche Synchronstimme und die völlig unpassenden Kommentare sind richtig mies.



Nahkämpfe nerven einfach nur. Dank der trägen und ungenauen Steuerung ist es verdammt schwer, den wieselflinken Zombies eins überzubraten. Besonders gegen Gegnergruppen hat's Edward sehr schwer.



»Realistisches Spielgefühl: *Elektriker-Simulator 2008*.«

Zwischendurch stehen immer wieder kleine Rätsel und Minispielchen auf dem Programm. Hier müssen wir die beiden Drähte sachte aneinanderführen, um eine elektronisch verriegelte Tür zu knacken.



Coole Idee: Edwards Jackentaschen dienen als Inventar. Der Platz ist zwar sehr begrenzt, allerdings sieht das Ganze wirklich fantastisch aus. So was gab's bisher nicht!

Wer allerdings kein Englisch verstehen kann – oder will –, muss sich wohl oder übel mit dem deutschen Verbalmüll herumschlagen.

AUS FEHLERN LERNT MAN
Ein weiteres Problem von *Alone in the Dark* ist das Spielprinzip, das komplett auf „versuchen und scheitern" aufgebaut ist. In kaum einem anderen Titel war unsere Sterberate höher als in Eden Games' Grusel-Werk. Vor allem in den Automissionen wird dieser Fehler schnell nervig. Die sind zwar höchst spektakulär, besonders die erste Fahrt durch das in sich zusammenfallende Manhattan ist kinoreif inszeniert. Bleibt man allerdings am kleinsten Mauervorsprung hängen oder nimmt eine falsche Ausfahrt, ist die Mission vorbei und startet von vorne, denn auf ein Schnellspeichersystem hat man komplett verzichtet. Zusätzlich ärgerlich: Die Filmsequenzen lassen sich nicht abbrechen und müssen so bei jedem Fehler komplett angeguckt werden, was auch nicht unbedingt zum flüssigen Spielablauf beiträgt. Apropos Film: *Alone in the Dark* kommt ähnlich einer TV-Serie in Episoden unterteilt daher. Der Spieler kann schon zu Beginn an jedem beliebigen Punkt des Spiels einsteigen und erhält vor dem Start eine cool geschnittene Minizusammenfassung des bisher Geschehenen. Mehr zum Episodensystem lesen Sie im Extra-Kasten „Düstere Kapitel".

STEUERFAHNDUNG
Auch die hakelige Steuerung nagt am Spielspaß. Aus der Ich-Perspektive lenkt sich Edward wie in einem Egoshooter, hier gibt's nichts zu bemängeln. Aus der Verfolgersicht jedoch steuern Sie ihn mit W, A, S und D und bedienen Gegenstände wie Baseballschläger, Bretter oder kurz alles, was Edward so in die Finger kriegen kann, mit der Maus. Das ist nicht nur ungenau und umständlich, sondern auch viel zu träge. Besonders die Nahkämpfe mit den wieselflinken Zombies spielen sich, als würde man mit Dirk Bach gegen Chuck Norris antreten. Wir raten dringend, ein Gamepad zu benutzen. Richtig toll lenkt sich Edward damit auch nicht, aber zumindest besser als mit Nager und Tastatur.

INNOVATION PUR
Trotzdem hat *Alone in the Dark* auch viele verdammt positive Seiten: Die gute, oft spitzenmäßige Optik, der vollkommen frei begehbare Central Park (der übrigens so groß ist, dass er mit geknackten Autos befahren werden kann), das grandiose, wenn auch etwas



Gleich zu Beginn des Spiels flüchtet Edward aus einem einstürzenden Wolkenkratzer. Hier gibt *Alone in the Dark* richtig Gas und trumpft mit Action satt auf.

klein geratene Echtzeit-Inventar – nämlich Edwards Jacke –, die Lebensanzeige in Form von klaffenden, blutenden Wunden auf Carnbys Körper und die unglaublich realitätsnahen Feuereffekte rocken New York. Flammen stehen überhaupt im Mittelpunkt des Titels und breiten sich physikalisch korrekt auf brennbaren Oberflächen aus. Cool: Sie können Holztüren abfackeln und auf diese Weise öffnen oder Gegenstände wie Stühle entzünden und als Waffe oder Lichtquelle verwenden. Auch die vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten der Inventargegenstände machen jede Menge Spaß und laden zum Experimentieren ein. So kann Edward etwa Heilspray und Feuerzeug als Flammenwerfer benutzen oder bastelt Molotowcocktails aus Taschentüchern und Spirituosen.

DAS ENDE VOM LIED

Mit all den frischen Ideen hätte der neueste *Alone in the Dark*-Titel ein richtig geiles Spiel werden können, leidet aber wie bereits erwähnt an schlampig umgesetzten Banalitäten wie der trägen, ungenauen Steuerung, der grottigen deutschen Sprachausgabe und dem fehlenden Schnellspeichersystem. Diese Mängel führen dazu, dass nie so richtig Gruselatmosphäre aufkommt und die eigentlich tolle Geschichte dem Spieler ziemlich am Enddarm vorbeigeht. Eden Games hat zweifellos einen soliden Titel in die Regale gebracht, hat aber beim Vorhaben, das Genre zu revolutionieren, versagt wie Kollege Fischer bei seiner jüngsten Diät. Schade, denn so bleibt am Ende nicht mehr als ein gut gemeintes, aber eher schlecht als recht umgesetztes Durchschnittsspiel, das nur selten sein Potenzial zeigt. Michael Grill

Info: www.centraldark.com

MICHAEL GRILL

Was bringen mir die coolsten Feuereffekte, wenn sich Edward steuert, als würde er in einem elektrischen Rollstuhl sitzen? Was bringt mir ein innovatives Echtzeit-Inventar, wenn ich nach einem von tausenden Fehltritten jedes Mal vom Beginn des Levels anfangen muss? Was bringt mir die schaurig-schöne Grafik, wenn das Weibsbild an meiner Seite ständig mit vertrottelten Wortmeldungen um sich wirft? Toll, Eden Games hat super Innovationen eingebaut, jedoch die Basis eines guten Spiels grob vernachlässigt. Fans der Serie mit einem kleinen Faible für Masochismus haben ihren Spaß, alle anderen greifen zur Budget-Version von *Resident Evil 4*.

DENNIS BLUMENTHAL

Als ich die ersten Infos und Videos zu *Alone in the Dark* bekam, habe ich mich riesig auf das Spiel gefreut. Ich stehe auf düstere Spiele mit coolem Szenario und hatte mir entsprechend viel von *Alone in the Dark* erhofft. Doch mit solch einer misslungenen Synchronisation und einer derart umständlichen Steuerung macht man auch das tollste Spiel um Klassen schlechter. Die Ideen der Entwickler sind cool und verdienen auf jeden Fall Anerkennung, aber das reicht eben nicht, um eine 80er-Wertung zu rechtfertigen – und das wäre meines Erachtens nach locker drin gewesen. Fazit: kein schlechtes Spiel, aber lange nicht so gut wie erhofft.

Alone in the Dark




PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	19. Juni 2008
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Eden Games
VERTRIEB	Atari
SPRACHE/TEXT	Multilingual
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Core 2 Duo E4300/Athlon 64 X2 4200, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon HD 2600 XT, 7,6 GB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Edward Carnby schlägt sich alleine mit den Mächten des Bösen rum. Und mit Sarah.

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	81%
SOUND	69%
STEUERUNG	62%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
„Trial & Error"-Spielprinzip	- 9%
Träge, ungenaue Steuerung	- 8%
Atmosphärekiller Sprachausgabe	- 5%
Unausgewogene Schwierigkeit	- 4%
Nerviges Speichersystem	- 4%

BEFRIEDIGEND
Solides Action-Adventure mit vielen guten Ideen, das leider an Banalitäten krankt

70% EINZELSPIELER

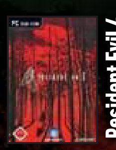
Vergleich



Alone in the Dark

PRO + CONTRA
- + Gute, teils super Grafik
- + Abgedrehter Schauplatz
- + Viele frische Ideen
- – Katastrophale Sprachausgabe (dt.)
- – Nerviges Speichersystem
- – „Trial & Error"-Spielprinzip

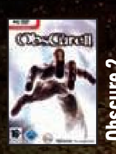
70% ABGEWERTET EINZELSPIELER



Resident Evil 4

PRO + CONTRA
- + Tolle Atmosphäre
- + Sehr gute Grafik
- + Packende Geschichte
- + Makellose Steuerung
- – Sehr nervige Nebendarstellerin
- – Zu leichte Rätsel

85% ABGEWERTET EINZELSPIELER



Obscure 2

PRO + CONTRA
- + Beklemmende Atmosphäre
- + Spannende Story
- + Intuitive Steuerung
- – Nerviges Speichersystem
- – Veraltete Grafik
- – Kämpfe teils zu schwer

80% ABGEWERTET EINZELSPIELER

Hulk hat es mit einem feindlichen Mutanten zu tun. Er holt zum entscheidenden Schlag aus.

»Der neue Gillette garantiert die grünlichste Rasur aller Zeiten.«

DER UNGLAUBLICHE HULK

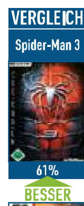
Pfui, Grünzeug!

RALPH WOLLNER

Seit meiner Jugend bin ich ein großer Sega-Fan – deshalb bin ich von *Hulk* umso mehr enttäuscht. So etwas Liebloses hätte ich von dieser Traditionsspieleschmiede wirklich nicht erwartet. Das Spiel zielt einzig und alleine darauf ab, den Leuten, die dem Film etwas abgewinnen konnten, Geld aus der Tasche zu ziehen. Sogar Fans des grünen Monsters wenden sich bei der schaurigen Optik entsetzt ab. Warum Sega nicht einfach die Xbox-360-Version als PC-Vorlage verwendet hat, ist und bleibt ein Rätsel. Finger weg!

VERGLEICH

Spider-Man 3



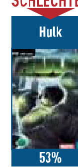
61%

BESSER



SCHLECHTER

Hulk



53%

Segas Prügel-Orgie zeigt mal wieder, dass eine Filmlizenz allein kein Garant für ein gutes Spiel ist. Ganz im Gegenteil ...

Kennen Sie Hulk? Der grüne Marvel-Superheld treibt seit 1962 sein Unwesen in etlichen Comic-Bänden und Kinostreifen. Sein bürgerlicher Name ist Bruce Banner und eigentlich ist der Typ ein ganz normaler Wissenschaftler. Doch beim Versuch, einen Kollegen vom Testgelände einer Gamma-Bombe zu retten, geht das Ding zu früh in die Luft und Banner kassiert eine gewaltige Ladung Strahlen. Seitdem verwandelt sich der Kerl in ein unberechenbares Monster, sobald er sich zu sehr aufregt – wie unser Chef.

MANN, HAT DER 'NEN SCHLAG

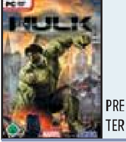
Die Hintergrundgeschichte ist simpel: Das Militär will Banner fangen, um hinter das Geheimnis seiner zweiten Identität zu kommen, und mithilfe der gewonnenen Infos eine Super-Armee erschaffen. Irgendwie passt die schlappe Handlung zum völlig verkorksten Spiel. Hier hopsen Sie mit dem Grünling aus der Verfolgerperspektive durch eine Nachbildung New Yorks, die dermaßen steril aussieht, dass man vom Boden essen könnte. Da Sie in der Metropole auffallen wie ein Hippie auf einer NPD-Demonstration, ist es für die Militärs kein Problem, Ihren Standpunkt ausfindig zu machen und Ihnen total verblödete Fußsoldaten, Kampfroboter und später auch einen Oberfiesling mit dem klangvollen Namen Abomination auf den Hals zu hetzen. Da die verwirrende Kameraführung und die ungenaue Kollisionsabfrage kontrollierte Aktionen im Keim erstickt, reicht es völlig, wie wild auf die beiden Maustasten zu hämmern und zu hoffen, dass alle Widersacher im Schlaghagel umkommen. Gut, anfangs macht es schon ein Weilchen Laune, mit Autos um sich zu werfen, Straßenlaternen umzuknicken und an den Häuserfassaden herumzuklettern. Dennoch: die Zerstörungsorgie ist absolut sinnlos und wird bereits nach nicht einmal einer Stunde sterbenslangweilig.

MANN, IST DER HÄSSLICH

Wenn man die grafisch ansprechende Xbox-360-Version ansieht, fragt man sich, warum die PC-Variante so platte Texturen und schreckliche Animationen hat. Ganz einfach: Die Entwickler haben die PS2-Version als Vorlage verwendet – anscheinend sind ihnen die PC-Jünger schlichtweg egal. Vielen Dank für die Verarschung! Ralph Wollner

Info: www.sega-europe.com

Der unglaubliche Hulk





PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	27. Juni 2008
GENRE	Action
ENTWICKLER	Edge of Reality
VERTRIEB	Sega
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 1,8 GB HD, Direct-X-9.0-kompatible Grafikkarte, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Hulk duldet keine weiteren Superhelden neben sich – kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	43%
GRAFIK	40%
SOUND	62%
STEUERUNG	31%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Furchtbare Kameraführung	-15%
Bescheuerte Steuerung	-10%
Nahezu keine Abwechslung	-10%
Langweilige Hintergrundgeschichte	- 6%
Doofe Gegner	- 5%

AUSREICHEND
Lieblose Konsolen-Umsetzung mit katastrophaler Kameraführung und veralteter Grafik.



54% EINZELSPIELER



»Exotisches Tuning: dieses Auto wurde höhergelegt.«

Im Kampf gegen die Feinde setzt Hulk alles Mögliche als Waffe ein.



Mit einer Spezialattacke erwischt das grüne Monster gleich drei Feinde auf einmal.

Eine typische Abenteurergruppe mit zwei Nahkämpfern, einer Bogenschützin und einer Magierin. Im Hintergrund: ein Drache.

»Immer gut: Wenn man die Schwiegermutter hinter sich weiß.«

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Was fürs Auge



Für viele Rollenspielfans kommt das Spiel des Jahres aus Deutschland: Das *DSA*-Abenteuer *Drakensang* ist endlich fertig!

DSA? Was ist DAS denn? Die Abkürzung steht für das bekannte Stift&Papier-Rollenspiel *Das Schwarze Auge*, das auch schon drei PC-Titel (*Die Nordland-Trilogie*) hervorgebracht hat. Die Zeiten, als nur pickelgesichtige Bubis wie Kollege Blumenthal so etwas gut fanden, sind lange vorbei. *Drakensang,* die vierte Computerumsetzung dieser zugkräftigen Lizenz, ist ein Spiel, auf das unheimlich viele PCA-Leser warten. Schließlich balgt sich der Titel seit Monaten mit Granaten wie *Mafia 2* und *GTA 4* um Platz 1 in unserer Darauf-wartest-Du-Rubrik. Und Sie werden es nicht glauben: *Drakensang* ist nach vielen Verschiebungen endlich fertig. Na ja, nicht ganz. Aber fertig genug für einen Beta-Test anhand einer weit fortgeschrittenen Version, die nur noch ein paar kleinere Probleme aufwies. Aber dazu später mehr.

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Drakensang spielt im Königreich Kosch der *DSA*-Fantasiewelt Aventurien. Sie übernehmen in der liebevoll erzählten Geschichte rollenspieltypisch die Rolle des unerfahrenen Anfängers, der in einen gewaltigen Schlamassel schlittert. Und dabei wollten Sie doch nur Ihrem alten Kumpel Ardo im malerischen Städtchen Ferdok einen Besuch abstatten – nicht ahnend, dass dieser schon längst sein Leben im Hafenviertel ausgehaucht hat. Aber wir schweifen schon wieder zu weit ab. Erst einmal bewältigen Sie ein paar Hürden in und um das Tutorial-Städtchen Avestreu. Die schwierigste Entscheidung steht gleich zu Beginn auf dem Programm: Welche der 20 Charakterklassen (zusammengefasst in acht Oberklassen) sagt Ihnen am meisten zu? Ist es der vielseitige Kampfmagier, der ungehobelte Pirat oder vielleicht doch der undurchsichtige Einbrecher? Bei der Wahl hilft Ihnen ein übersichtliches Datenblatt mit Hintergrundinformationen und den wichtigsten Eigenschaften des angehenden Helden. Wer mit dem komplexen *DSA*-Regelwerk, an das sich der Titel fast schon sklavisch hält, vertraut ist, macht sich im Expertenmodus an den Feinschliff und verändert so die einzelnen Talente, Fertigkeiten und Zauber nach seinen Wünschen.

GRUPPENDYNAMIK

Für welche Klassen Sie sich entscheiden, ist egal. *Drakensang* ist nur in den ersten Spielminuten ein Soloabenteuer. In der Taverne von Avestreu treffen Sie eine heißblütige Amazone, die sich Ihnen bereitwillig anschließt, und kurz darauf kommt ein Dieb hinzu. Die Steuerung Ihrer Truppe ist recht simpel. Einen Charakter steuern Sie mit der Maus und den Tasten W, A, S und D selbst. Die anderen folgen Ihnen wie treue Hunde. Damit Ihnen beim Erforschen der Gegend oder in Kämpfen kein Detail entgeht, ist die Kamera frei um den gewählten Protagonisten schwenkbar. Sämtliche Auseinandersetzungen mit Monstern und anderen Feinden laufen in Echtzeit ab. Sie dürfen aber jederzeit die Zeit anhalten und Ihren Recken neue Aufgaben oder Ziele zuteilen. Formationen oder tief gehende Taktikspielereien gibt es nicht. Sie dürfen nur bestimmen, ob die jeweilige Spielfigur aggressiv (in vorderster Front) oder defensiv (aus dem Hintergrund) agiert. Am Anfang brauchen Sie sich über derartige Feinheiten keine Gedanken zu machen, denn die Kämpfe sind zu diesem Zeitpunkt noch überschaubar und einfach.

»Kämpft für die Gleichberechtigung: einarmige Banditin.«

Zwei Mitstreiter liegen schon am Boden. Nur die Amazone und der Zwerg wehren sich im Kampf mit diesem Kultisten noch.

»„Alter, kein Spaß! Sooolche Glocken hatte die Bedienung in der Kneipe gestern.“«

Kampfmagier Wulfhelm wappnet sich mit einem Stärkungszauber, bevor er in den Kampf zieht.

NICHT AUF DEN MUND GEFALLEN

Wie es sich für ein storylastiges Rollenspiel gehört, sind Unterhaltungen mit Nichtspielercharakteren (NSCs) und Aufträge (Quests) ein wichtiger Teil des Spielerlebnisses. Die Missionen reichen von einfachen Besorgungen über Mordermittlungen und Denkaufgaben bis zu aufwendigen Rettungsaktionen. In der Regel startet ein Dialog, wenn Sie in die Nähe von wichtigen Nichtspielercharakteren kommen. Dummerweise gibt es auch Questgeber, die sich nicht sofort zu erkennen geben. Sie müssen also wirklich mit jedem NSC quatschen, um herauszufinden, ob dieser wertvolle Informationen oder gar einen Auftrag für Sie hat. Spätestens seit *World of Warcraft* ist man als Rollenspielfan daran gewöhnt, dass mögliche Auftraggeber durch ein Ausrufezeichen oder ein anderes Symbol über ihren Köpfen zu verstehen geben, dass sich ein Gespräch lohnt. Als Belohnung für erledigte Aufträge erhalten Sie Erfahrungspunkte und gelegentlich nützliche Ausrüstungs- oder Verbrauchsgegenstände. Ein ausführliches Tagebuch hält Sie über den aktuellen Fortschritt von Aufträgen auf dem Laufenden. Questziele sind zudem sowohl auf der Mini-Karte (links oben auf dem Bildschirm) als auch auf einer großen, detaillierten Übersichtskarte verzeichnet. Eigene Einzeichnungen und Notizen sind nicht möglich.

UNVERHOFFTES ERBE

Nachdem Sie das Einstiegsgebiet rund um Avestreu nach rund zwei bis drei Stunden hinter sich gelassen haben, beginnt das Spiel in der Stadt Ferdok erst richtig. Die mittelalterlich anmutende Metropole besteht aus verschiedenen Stadtteilen, die nach und nach zugänglich werden. Im Zentrum der Stadt schlagen Sie Ihr Lager auf, denn Ihr verstorbener Bekannter Ardo hat Ihnen freundlicherweise sein Anwesen vermacht. In diesem Hauptquartier lagern Sie Gegenstände oder frischen Ihre Kräuterreserven wieder auf. Auch Arbeitsmaterial zum Verarbeiten von Handwerksrezepten in den Bereichen Alchemie, Schmiedekunst und Bogenbau finden Sie hier. Ihr neues Zuhause dient auch als Abstellkammer für alle Begleiter, die Sie im Laufe des Abenteuers um sich scharen. Schließlich können Sie maximal zu viert auf Erkundungstour gehen. Wenigstens erhalten die geparkten Kumpanen ebenfalls Erfahrungspunkte, sodass sie im Falle eines Einsatzes nicht zum Klotz am Bein werden. Viele Aufträge sind nur mit einer bestimmten Gruppenkonstellation zu bewältigen. Avestreu und das riesige Ferdok sind übrigens nur zwei von zwölf umfangreichen Gebieten mit teilweise weitläufigen, mehrstöckigen Höhlen oder Verliesen. Mit anderen Worten: Das Spiel ist

Voll von der Rolle

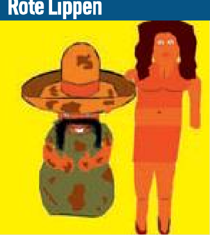
Die Konkurrenz schläft nicht und entwickelt auch Rollenspiele, die nach Körperteilen benannt sind.

Der grüne Daumen



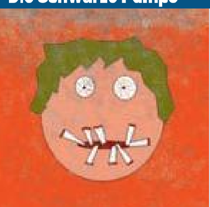
Der Traum jedes Gartenfans. Quälen Sie sich anfangs noch mit Schnittblumen herum, pflanzen Sie später Gemüse an, das Sie auf dem Markt verkaufen. Achtung: Im GvG-Gebiet (Gärtner gegen Gärtner) geht's rau zu.

Rote Lippen



In diesem Erotik-Spiel gibt es Klassen wie Stripperin, Prostituierte oder Puffmutter. Bevor Sie Spezialfähigkeiten wie Dirty Sanchez (Herbeirufen eines ungewaschenen Mexikaners) benutzen, fließt das Gleitmittel in Strömen.

Die Schwarze Pumpe

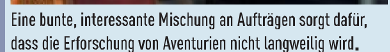


Horror-Abenteuer für Kettenraucher. In der fiktiven Diktatur Deutschbrand kämpfen Sie als Nikotinsüchtling gegen staatliche Bevormundung, Rauchverbot in Tavernen und viel zu hohe Preise für Kippen.

So spielt sich DSA: Drakensang

Das DSA-Abenteuer glänzt mit langer Spieldauer und toller Story statt mit actionreichen Kämpfen.

QUESTS ERLEDIGEN

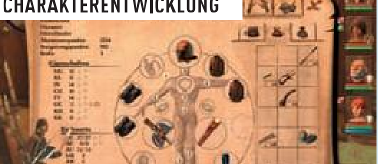


Eine bunte, interessante Mischung an Aufträgen sorgt dafür, dass die Erforschung von Aventurien nicht langweilig wird.

KÄMPFEN

Die Echtzeitkämpfe sind nicht die größte Stärke des Spiels, gelingen mit etwas Gewöhnungszeit aber ganz gut.

CHARAKTERENTWICKLUNG



Hier haben sich die Entwickler an das DSA-Regelwerk gehalten. Für Fans toll, für Laien vielleicht ein wenig zu komplex.

Mit unserer ersten Mitstreiterin, der Amazone Rhulana, bekämpfen wir ein paar Wegelagerer.

»Beinkenner wissen: Aus Italien kommen die Besten!«

riesig und wenn Sie es in den vom Hersteller angegebenen 40 Stunden Mindestspielzeit bewältigen wollen, müssen Sie entweder sehr schnell daddeln oder Aufträge auslassen.

IMMER MIT DER RUHE!

Kommen wir zu den eingangs erwähnten Problemen. Die sind vorhanden, obwohl die vorliegende Fassung komplett spielbar war und während der Beta-Testdauer kein einziges Mal abstürzte. Störend fielen nur gelegentliche Fehler bei der Wegfindung Ihrer CPU-Begleiter und einige unfertig wirkende Texturen auf. Andere Kritikpunkte an *Drakensang* sind wohl auf die konsequente Umsetzung des komplexen *DSA*-Regelwerks zurückzuführen. Vieles wirkt unnötig umständlich. Wollen Sie Blümchen pflücken, dann geht das nur, wenn Ihr Blumenexperte gerade Gruppenführer ist. Ganz zu schweigen davon, dass es eine gefühlte Ewigkeit dauert, bis die Spielfigur derartige Aktionen ausgeführt hat. Auch eine Schnellreisefunktion, die beispielsweise das Navigieren durch das weitläufige Ferdok erleichtern würde, suchen Sie vergeblich. Ob Sie mit *Drakensang* etwas anfangen können, hängt auch davon ab, inwieweit Sie sich an derartigen Kleinigkeiten stören. Verglichen mit *Oblivion* oder *Gothic 3* wirkt der Spielablauf des Titels fast schon behäbig. Sie sollten also nicht zu viel Action erwarten.

LEBENDIGE WELT

All das wird *DSA*-Fans überhaupt nicht stören. Für die wird mit *Drakensang* ein Traum wahr: Endlich in ansprechender Grafik durch Aventurien laufen und sich nicht mehr nur vorstellen müssen, wie es in der Welt wohl aussieht. Gerade die grafische Umsetzung mit all ihren liebevollen Details ist ein echter Pluspunkt. Ebenso wie Musik und Sprachausgabe, wobei es von der zuletzt Genannten ruhig ein wenig mehr hätte sein dürfen. Aber dann hätte das Spiel angesichts der vielen, ausufernden Gesprächen wohl mehrere DVDs belegt und wäre immer noch nicht fertig. Wolfgang Fischer

Info: www.drakensang.de



WOLFGANG FISCHER

Wer krampfhaft sucht, wird genug Gründe finden, *Drakensang* nicht zu spielen. Viele Aktionen sind durch das komplexe, auf Würfelproben ausgelegte *DSA*-Regelwerk unnötig kompliziert, die Kämpfe zeichnen sich nicht gerade durch übermäßig viel Action aus und für die unheimlich langen Laufwege sollte man die Entwickler zwingen, an einem Marathon teilzunehmen. Und so richtig einsteigerfreundlich ist das Ganze auch nicht. Aber ganz ehrlich: Vergleichbare Kritikpunkte finden sich bei näherem Hinsehen in jedem Spiel, auch bei absoluten Spitzentiteln. Die Frage ist: Macht der Titel dennoch Spaß? Nach 15 Spielstunden sind wir sicher: Selbst wenn Sie *Das Schwarze Auge* für eine seltene Krankheit halten und normalerweise Rollenspiele mit etwas mehr Bumms bevorzugen, wird *Drakensang* Sie faszinieren. Spielumfang, Grafik, Sprachausgabe, Musik und Atmosphäre sind einfach nur klasse und auch die Story trägt das *DSA*-Gütesiegel zu Recht. Da sieht man gern über den einen oder anderen Makel hinweg, oder?

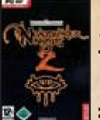
Vergleich



Gothic 3

PRO + CONTRA
- + Riesige Spielwelt
- + Glaubhafter Held
- + Abwechslungsreiche Jobs
- − Unkomfortable Steuerung

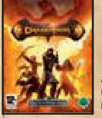
87 % ABGEWERTET – EINZELSPIELER



Neverwinter Nights 2

PRO + CONTRA
- + Einzigartige Charaktere
- + Spannende Geschichte
- − Leistungsstarker Editor
- − Schlechte Kameraführung

83 % ABGEWERTET – EINZELSPIELER



DSA: Drakensang

PRO + CONTRA
- + Packende Geschichte
- + Atmosphärische Spielwelt
- + Lange Spieldauer
- − Stellenweise unkomfortabel

Sehr gut – EINZELSPIELER

DSA: Drakensang

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	31. Juli 2008
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Radon Labs
VERTRIEB	Dtp
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MB RAM, 5 GB HD, 64 MB Grafikkarte, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Anders als die Stift&Papier-Variante von *DSA* ist *Drakensang* nur etwas für Einzelkämpfer.

GRAFIK	83 %
SOUND	84 %
STEUERUNG	77 %



Stimmungsvoll und einfach riesig: *Drakensang* wird nicht nur DSA-Fans gefallen.



Van Helsing im Zimmer von Dracula. Der leere Sarg (unten) verrät dem Kenner: Der Vampir ist zurzeit ausgeflogen.

»Schneewittchen war gerade pinkeln.«

DRACULA: ORIGIN

Böses Blut

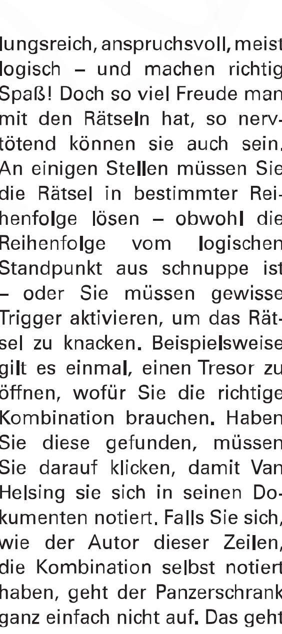
1897: Der erste Dieselmotor verpestete die Luft, die Menschen begannen Cornflakes zu futtern – und *Dracula* eroberte die Welt!

Der von Bram Stoker verfasste Briefroman über einen Vampir fasziniert die Menschen bis heute. Seit Murnaus Verfilmung *Nosferatu* im Jahre 1922 erscheinen regelmäßig neue Filme und mittlerweile auch Spiele, die den eleganten Untoten Graf Dracula zum Thema haben – so auch das Point&Click-Abenteuer *Dracula: Origin*, das neue Werk des Entwicklers Focus Interactive, den Sie bereits von der *Sherlock Holmes*-Reihe kennen.



KÜNSTLERISCHE FREIHEIT

Sie übernehmen die Rolle von Professor Van Helsing, der sich der Jagd auf Dracula verschrieben hat. Zu Beginn des Spiels erhalten Sie einen Brief des Londoner Anwaltsgehilfen Jonathan Harker, der Ihnen berichtet, dass Dracula sich derzeit in der britischen Hauptstadt aufhält. Nun geht die Vampirjagd los – nur mit einem Kreuz bewaffnet ziehen Sie los, um dem Untoten ein für alle Mal den Garaus zu machen. Dabei lösen Sie genretypisch Rätsel, klicken sich von einem Szenario ins nächste, sammeln und kombinieren Gegenstände und reden hin und wieder mit anderen Charakteren. Ein dickes Lob hat sich Focus Interactive in den Punkten Erzählkunst, Atmosphäre und Rätsel verdient. Wunderbar schaurige Musik, düster gestaltete Handlungsorte, stimmige Dialoge und ordentliche deutsche Synchronsprecher lassen den Spieler in die Welt von Dracula eintauchen. Die Rätsel sind abwechslungsreich, anspruchsvoll, meist logisch – und machen richtig Spaß! Doch so viel Freude man mit den Rätseln hat, so nervtötend können sie auch sein. An einigen Stellen müssen Sie die Rätsel in bestimmter Reihenfolge lösen – obwohl die Reihenfolge vom logischen Standpunkt aus schnuppe ist – oder Sie müssen gewisse Trigger aktivieren, um das Rätsel zu knacken. Beispielsweise gilt es einmal, einen Tresor zu öffnen, wofür Sie die richtige Kombination brauchen. Haben Sie diese gefunden, müssen Sie darauf klicken, damit Van Helsing sie sich in seinen Dokumenten notiert. Falls Sie sich, wie der Autor dieser Zeilen, die Kombination selbst notiert haben, geht der Panzerschrank ganz einfach nicht auf. Das geht besser. Dennis Blumenthal



Info: ger.dracula-origin.com



»Im Mittelalter entdeckt: die Farbleere.«

Interessante Rätsel fordern den Spieler. Hier sollen Sie die Guten von den Bösen unterscheiden.

Geschichtsstunde

Im Jahr 1897 veröffentlichte der irische Schriftsteller Bram Stoker seinen Vampirroman *Dracula*. Interessant: Dracula gab es wirklich! Fürst Vlad III. „Tepes" Draculea lebte in Siebenbürgen (früher: Transsylvanien) von 1431 bis 1476 (Todesjahr umstritten) und war ein ebenso herausragender wie brutaler Feldherr und Stratege. Er hatte eine Vorliebe für die Hinrichtungsmethode des Pfählens, was ihm den Beinamen „der Pfähler" („Tepes") einbrachte.



Ein Porträt von Vlad dem Pfähler in Schloss Ambras.

DENNIS BLUMENTHAL

Endlich darf ich ein Spiel über Dracula testen. Sie müssen wissen, ich interessiere mich sehr für die historische Figur und habe den Roman mehrmals gelesen. *Dracula: Origin* erschafft eine schöne Atmosphäre und überzeugt mit tollen Rätseln – aber gleichzeitig sind diese hin und wieder unglaublich nervig, da man manchmal eine Ewigkeit braucht, um das Rätsel genau SO zu lösen, wie es die Entwickler gerne hätten, obwohl es auch anders möglich wäre. Trotzdem ein schönes Adventure!

Dracula: Origin





PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 6. Juni 2008

GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Focus Home Interactive
VERTRIEB	Koch Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MB Arbeitsspeicher, 64 MB Grafikkarte, 2,5 GB Festplattenspeicher, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wer sich Dracula entgegenstellt, darf nicht mit Hilfe rechnen – kein Mehrspielermodus!

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	74%
SOUND	75%
STEUERUNG	69%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Stellenweise nervige Rätsel	-11%
Teils unkomfortable Steuerung	- 7%
Protagonist droht beim Gehen einzuschlafen	- 5%
Relativ wenig Schauplätze	- 4%

GUT
Düsteres und atmosphärisches Adventure – nicht nur *Dracula*-Anhänger greifen zu!

= **73%** EINZELSPIELER



»„Was meinst du damit, er ist dir zu alt?"«

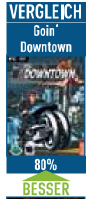
Leonardo und Bruno suchen Bruder Ägidius (rechts) in den Stallungen der Abtei auf.

THE ABBEY

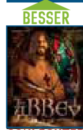
Ach Mönsch!

AUF DVD
PATCH

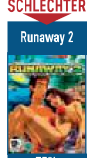
VERGLEICH
Goin' Downtown



80%
BESSER



SCHLECHTER
Runaway 2



75%

Konfuzius sagt: „Wer einen Fehler gemacht hat und ihn nicht korrigiert, begeht einen zweiten." Das nahm sich Crimson Cow zu Herzen.

Als wir im vergangenen Monat dem Abenteuerspiel *The Abbey* mit 68 % eine Wertung der Klasse „Befriedigend" gaben, kritisierten wir besonders das hohe Auftreten von Programmfehlern. In einem nun veröffentlichten Patch will Verleger Crimson Cow die lästigen Bugs beheben, die zu regelmäßigen Abstürzen von *The Abbey* führten. Da jeder eine zweite Chance verdient hat, testen wir den Titel diesen Monat noch einmal – diesmal mit Version 1.10.

WIEDERHOLUNG!

Für all jene, die unseren Test vorigen Monat nicht gelesen oder die Geschichte von *The Abbey* bereits wieder vergessen haben, fassen wir noch einmal kurz zusammen, worum es geht. Sie schlüpfen in die Kutte des weisen Mönchs Leonardo de Toledo. Dieser reist zu Beginn des Spiels mit seinem Novizen Bruno, einem etwas einfältigen Jungen, zu einer abgelegenen Abtei. Auf dem Weg dorthin verübt jemand einen Anschlag auf die beiden, der nur knapp fehlschlägt. Unerkannt flüchtet der Attentäter in Richtung der Abtei. Als Sie dort ankommen, erfahren Sie zudem von einem ungewöhnlichen Todesfall. Seit diesem Ereignis sind viele der geistlichen Brüder von der Vorstellung besessen, der Teufel gehe in ihrer heiligen Stätte um. Um diesen Spuk zu beenden, machen Sie sich daran, den mysteriösen Vorfall aufzuklären – und der Typ, der Sie ungefragt über den Jordan schicken wollte, will ja auch noch gefasst werden ...

DER LAHME OHNE HOSE

Literaten, Filmkenner und solche, die sich dafür halten, haben vielleicht eine klitzekleine Parallele zum Roman von Umberto Eco und der gleichnamigen Verfilmung *Der Name der Rose* festgestellt. Dass die Entwickler sich dieser erfolgreichen Geschichte bedienen, macht aber nichts.



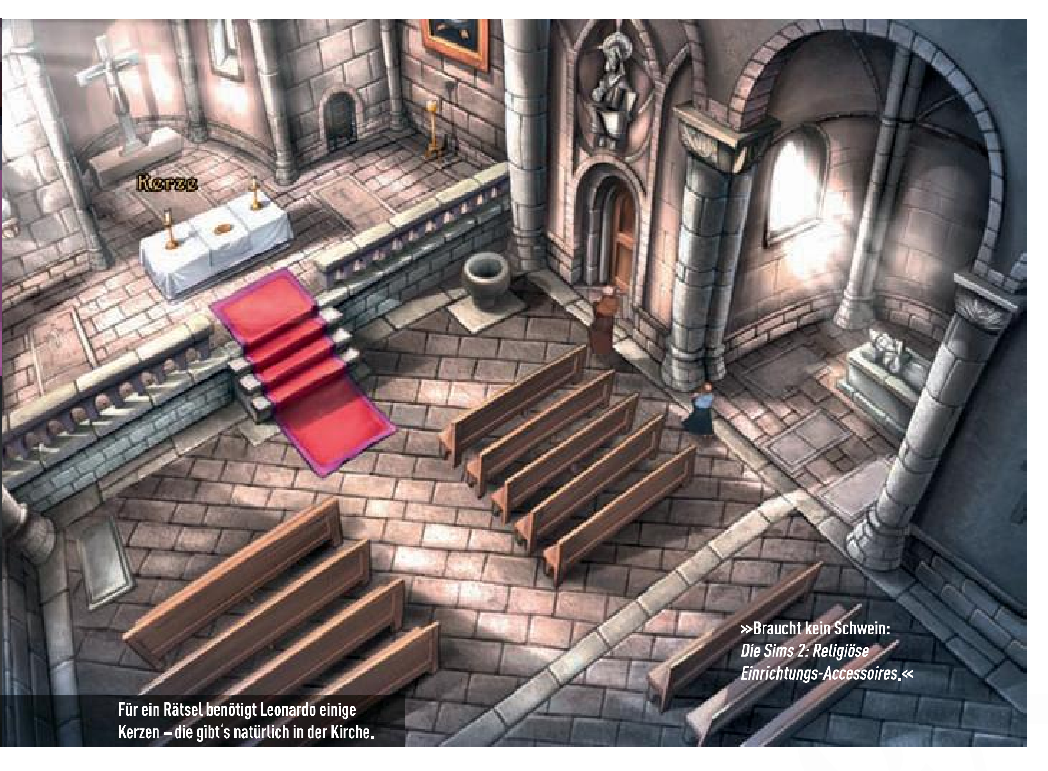
»Scheinheilig: Steinepriester.«

In der Krypta sehen sich die Helden einem Rätsel gegenüber, dessen Lösung sie in einen Geheimgang führt.



»Sind Sie sicher, dass das unser Zimmer ist? Im Katalog stand etwas von „Blick aufs Meer"!«

Leonardo, Bruno und der Abt in einem dunklen Gang auf dem Weg zur Krypta.



»Braucht kein Schwein: *Die Sims 2: Religiöse Einrichtungs-Accessoires.*«

Für ein Rätsel benötigt Leonardo einige Kerzen – die gibt's natürlich in der Kirche.

Wolle Abbey tausche?

Fehler macht jeder mal – auch Spielehersteller. Da ist es schön, wenn derjenige gleich Korrekturen vornimmt und sich einsichtig zeigt. So wie Crimson Cow, die Vertriebsfirma von *The Abbey*. Nachdem viele Spieler und Tester über die zahlreichen Programmfehler und daraus resultierenden Abstürze klagten, wurde sofort ein Patch in Auftrag gegeben. Gut, das ist – Gott sei Dank – Standard in der Branche. Nicht ganz so selbstverständlich hingegen ist es, dass der Hersteller den Käufern anbietet, ihr fehlerbehaftetes Spiel gegen eine neue, fehlerfreie Originalversion einzutauschen. Das ermöglicht Crimson Cow allen Käufern von *The Abbey* auf der offiziellen Webseite zum Spiel. Sehr löblich!

Die *The Abbey*-Umtauschauktion auf www.theabbey-game.de



Besser gut geklaut als eine schlechte Eigenleistung. Störender ist indes die Tatsache, dass sich Protagonist Leonardo ähnlich schnell bewegt wie unser österreichischer Kollege Grill, nachdem er eine Dosis Schlaftabletten eingeworfen hat. Was das Kernstück eines jeden Adventures angeht, die Rätsel also, zeigt sich *The Abbey* durchwachsen. Bei einigen Aufgaben fragt man sich, wer sich solche verzwickten Lösungswege ausgedacht hat. Denn es bieten sich zum Teil ganz simple Möglichkeiten an, das Problem zu beseitigen. Diese akzeptiert das Spiel aber nicht, nein, man muss dem Willen der Entwickler folgen – das hat den Effekt, dass manche Rätsel stark konstruiert und spielzeitstreckend wirken. Apropos – als durchschnittlicher Spieler benötigen Sie rund 12 bis 20 Stunden, um die Geschichte um die mysteriöse Abtei zum Ende zu bringen. Sehr ordentlich! Schade, dass man die ganze Zeit über in den Mauern des Klosters vor sich hinrätselt und so vergleichsweise wenig Schauplätze besucht und Charaktere trifft. Dafür klingen die wenigen Personen aber sehr überzeugend, dank professioneller Synchronsprecher.

RAUS AUS DEM BUG-OFEN

Nachdem wir das Spiel abermals komplett durchgespielt haben, diesmal mit der neuen Version, wissen wir: Der Patch macht *The Abbey* spürbar stabiler, jedoch nicht absturzfrei. Immerhin noch drei Blue-screen-Fehlermeldungen flimmerten von Beginn des Titels bis zum Ende über unseren Bildschirm und erforderten somit einen Neustart des Computers, bevor der Spielgenuss weiterging. *The Abbey* kann durch Verbesserungen also tatsächlich einiges an Prozentpunkten gutmachen. Fehlerfrei ist der Abenteuertitel zwar immer noch nicht, aber zumindest gut spielbar. Jetzt ist es das, was es von Anfang an hätte werden können: ein gutes Adventure mit hübscher Geschichte. Dennis Blumenthal

Info: www.theabbey-game.de





DENNIS BLUMENTHAL

Liebe Leser, Sie sehen mich erleichtert. *The Abbey* hat mir gut gefallen. Aber in Anbetracht der zahlreichen Abstürze beim Test im vergangenen Monat war es trotz des prinzipiell guten Eindrucks nicht vertretbar, eine gute Wertung zu vergeben. Dank des nun erschienenen Patches sind die Abstürze drastisch reduziert, wenn auch nicht ganz aus dem Spiel verbannt. Was bleibt, ist ein gelungenes Abenteuerspiel mit einer ähnlichen Atmosphäre wie im Film *Der Name der Rose*, einer löblichen Synchronisation und einer spannenden Geschichte. Freunde von anspruchsvollen Abenteuern dürfen zugreifen.

The Abbey



PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	26. Mai 2008
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Alcachofa Soft
VERTRIEB	Crimson Cow
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

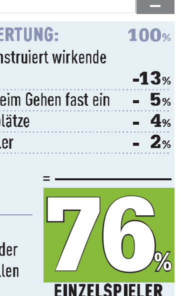
MINDESTENS
1,4 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Grafikkarte, 3 GB Festplattenspeicher, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie müssen dieses Abenteuer allein bestehen, da ändert auch der Patch nichts.

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	79%
SOUND	87%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Teils stark konstruiert wirkende Rätsel	-13%
Held schläft beim Gehen fast ein	- 5%
Wenig Schauplätze	- 4%
Programmfehler	- 2%

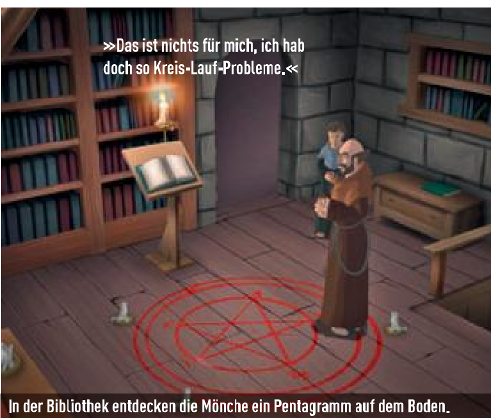
GUT
Ein schönes Abenteuer mit spannender Geschichte und tollen Sprechern.



76% EINZELSPIELER



So macht das Spaß: ein prall gefülltes Inventar.



»Das ist nichts für mich, ich hab doch so Kreis-Lauf-Probleme.«

In der Bibliothek entdecken die Mönche ein Pentagramm auf dem Boden.



Der Kreaturen-Editor gibt Ihnen auch die Möglichkeit, den Hintergrund Ihrem Liebling mehr oder weniger anzupassen.

SPORE LABOR

Das ist der Brüller!



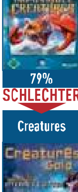
VERGLEICH

SCHLECHTER



79%

SCHLECHTER



72%

Noch vor dem Hauptspiel *Spore* veröffentlicht EA dessen Kreaturen-Editor. Ihrem Traum-Haustier steht nun nichts mehr im Weg.
Monster sind unser täglich Brot. Nach dem Aufstehen sieht man dem Hausdrachen fest in die Augen und heuchelt ewige Liebe, die Kollegen auf Arbeit ähneln auch ohne Make-up-Effekte schlurfenden Zombies und abends wird mit einer Träne im Auge der Melissengeist vernichtet. Mit solchen Fachqualifikationen ist es natürlich kein Wunder, dass wir dem *Spore Labor* – einer Art Monster-Werkstatt – viel abgewinnen können.

PURE FORMSACHE

Und „Monster-Werkstatt" trifft es ganz gut: In einem Editor-Modus bekommen Sie einen zunächst formlosen Torso vorgesetzt, den Sie nach Belieben strecken, stauchen, blähen oder schrumpfen lassen. Passt die Grundform, fügen Sie Sinnesorgane, Gliedmaßen, Waffen und schmückendes Beiwerk hinzu. Das Programm schränkt Sie dabei nicht in Ihrer Kreativität ein: Sie wollen, dass Ihre Kreatur vier Augen hat und durch seine lustige Körperhaltung für Lacher sorgt? Warum nicht? Klappt bei Astrophysiker Stephen Hawking doch auch. Steht Ihr Kreaturen-Design, verpassen Sie dem Kerlchen noch eine nette Oberflächenstruktur (Haut-Textur). Entweder Sie legen auch hier selbst Hand an oder Sie sind faul und wählen aus vielen vorgegebenen Mustern – fein! In einem kleinen, runden Areal lassen Sie dann Ihr Monster rumlaufen, pseudolustige Gesten machen oder wilde Tänze aufführen. Was dabei sofort auffällt, ist das geniale Animationssystem. Je nachdem, wie Ihr Vieh aussieht, verändert sich sein Schwerpunkt und es läuft grazil oder träge. Über den Dienst Sporepädie laden Sie Ihr Biest dann ins Internet und machen es so direkt zu einem Teil des späteren *Spore*-Universums.

GELDPROBLEME

Grund zum Meckern gibt es dennoch: Die bunte Grafik gefällt nicht jedem und Körperteile, die durch den virtuellen Boden ragen, sind unnötig. Zudem blechen zwar auch Amis zehn Öcken für den Editor, bekommen dann aber – anders als wir Europäer – das Geld beim Kauf des Hauptspiels *Spore* angerechnet. Unfair! Trotzdem freuen wir uns auf die Veröffentlichung von *Spore* im September. Stichwort: gigantische Penismonster. Alexander Wenzel

Info: www.spore.de


Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Hier unser „Papparachno"-Insekten-Vogel.

MICHAEL GRILL

Wie macht dieser Will Wright das nur immer wieder? Erst *Die Sims*, dann *Sim City* und jetzt das. Er gibt uns lediglich einen Haufen Körperteile und die Möglichkeit, jedes davon beliebig zu verformen. Schon vergeht mit dem *Spore Labor* die Zeit wie im Flug. Trotzdem empfinden wir es als Frechheit, dass uns Europäern die Brieftaschen fleißig gemolken werden, während die Amis ihr Geld mit dem späteren Kauf von *Spore* wieder reinholen. Wir wollen Gleichberechtigung und verbrennen aus Protest Kollege Gürnths BH!

Spore Labor

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	19. Juni 2008
GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Maxis
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

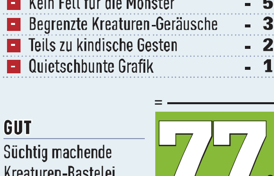
MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 300 MB Festplattenspeicher, 128-MB-Grafikkarte, WinXP

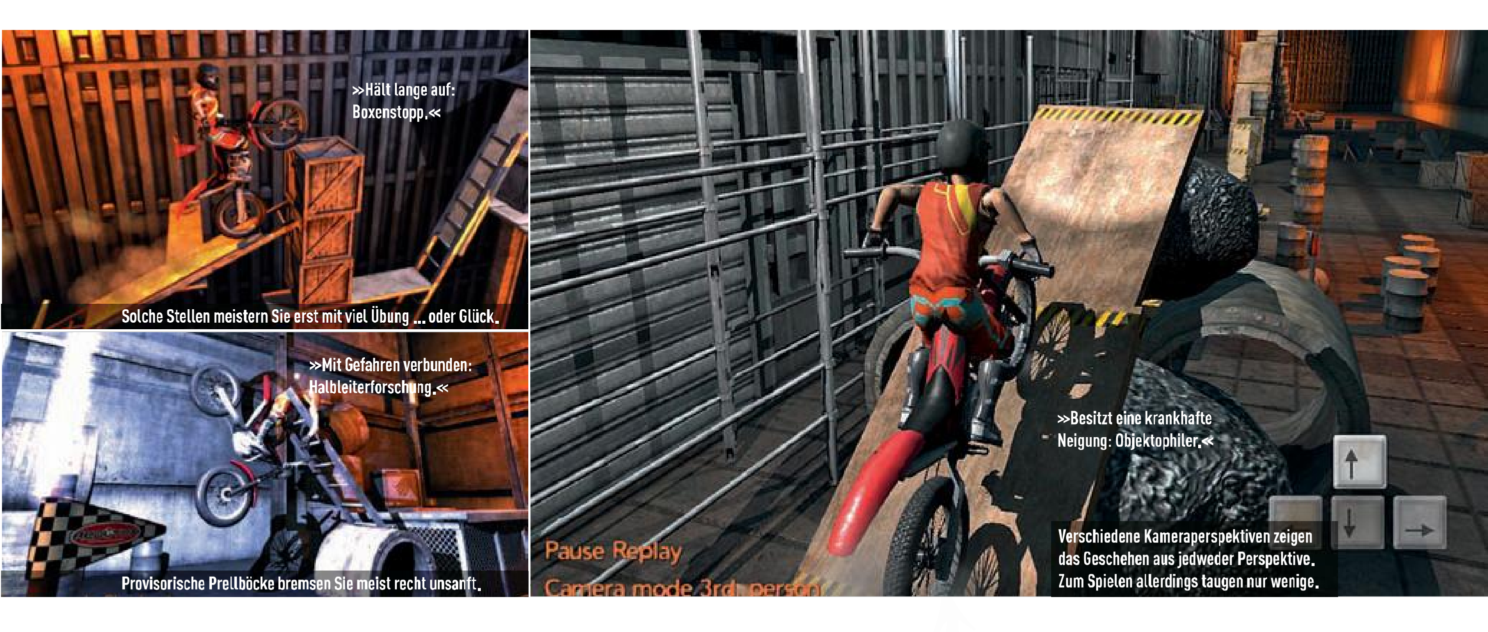
MEHRSPIELER-OPTIONEN
David Hasselhoff musste es einsehen, jetzt Sie: Monster sind von Natur aus einsam.

PREIS/LEISTUNG	76%
GRAFIK	74%
SOUND	84%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Keine Abwechslung	-12%
Kein Fell für die Monster	- 5%
Begrenzte Kreaturen-Geräusche	- 3%
Teils zu kindische Gesten	- 2%
Quietschbunte Grafik	- 1%

=





»Hält lange auf: Boxenstopp.«

Solche Stellen meistern Sie erst mit viel Übung ... oder Glück.

»Mit Gefahren verbunden: Halbleiterforschung.«

Provisorische Prellböcke bremsen Sie meist recht unsanft.

»Besitzt eine krankhafte Neigung: Objektophiler.«

Verschiedene Kameraperspektiven zeigen das Geschehen aus jedweder Perspektive. Zum Spielen allerdings taugen nur wenige.

TRIALS 2: SECOND EDITION

Echte Gasarbeit

Ein Fünkchen Ehrgeiz, ein Tropfen Benzin im Blut und drei Finger – mehr brauchen Sie für dieses Spiel nicht.

Wir sagen es gleich vorneweg: Einem Motorrad-Spiel, das durch einen Zähler für gebrochene Knochen auffällt, stehen wir grundsätzlich positiv gegenüber. Zum Glück schindet *Trials 2* aber auch spielerisch Eindruck: Mit jeweils einer Taste für Gas, Bremse sowie Vor- und Zurücklehnen ist die Steuerung zwar übersichtlich, allerdings alles andere als leicht zu lernen. Nur wer es beherrscht, die vier Knöpfe einigermaßen zu koordinieren, hat eine Chance, die mit zahlreichen starren und beweglichen Objekten gefüllten Hindernisparcours zu überwinden. Die Disziplin namens Trial gibt es auch im echten Leben: Dabei muss man mit einem motorisierten Zweirad möglichst fehlerfrei und schnell vom Start zum Ziel zu gelangen. Kein Problem? Denkste ...

SCHNELLER, LAUTER, HÄRTER

Im Prinzip eiern Sie mit ein wenig Talent und Geschick binnen weniger Stunden durch die 45 mitgelieferten Strecken. Zwar nicht fehlerfrei, aber immerhin. Packt Sie dann aber der Ehrgeiz, stehen Ihnen qualvolle Wochen voller Frust, hartem Training und spärlich gesäten Erfolgsmomenten bevor. Warum Sie sich das antun sollten? Zum einen wegen der Rangliste, die Sie nach der Fahrt mit allen anderen Spielern vergleicht: „Wie, Platz 8.483? Das geht auch besser!" Und schon hat Sie das Spiel im Sack. Ein weiterer Ansporn sind Auszeichnungen, die Sie für verschiedene Aktionen erhalten. Beispielsweise ernten Sie „Balls of Jorma", falls Sie die Strecke „Construction Work" absolvieren, ohne auch nur ein einziges Mal vom Gas abzulassen. Und das ist, gelinde ausgedrückt, schwieriger, als Kollegen Brehme ein Wurstbrot abzuschwatzen.

EINZELKÄMPFER

Zwar liefert *Trials 2* keinen Mehrspielermodus mit, jedoch bietet die Strecken-Rangliste einige interessante Optionen: So führen Sie sich auf Knopfdruck eine Wiederholung einer in der Liste gespeicherten Fahrt zu Gemüte oder holen sich den Fahrer einer solchen Vorstellung als halb durchsichtigen Geist auf die eigene Strecke. Der plagt sich dann gemeinsam mit Ihnen über die Hindernisse – ideal, um sich mit Freunden zu messen, die Rangliste zu stürmen oder sich ein paar Tricks abzuschauen. Jürgen Krauß

Info: www.redlynxtrials.com

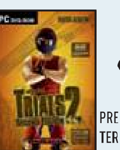


JÜRGEN KRAUSS

Das Spielprinzip von *Trials 2* (wie auch seinen Flashspiel-Vorgängern) ist simpel. Es wirklich zu meistern, ist jedoch eine Sache von Monaten, wenn nicht sogar Jahren. Ich sitze nun seit einer Woche mehr oder minder ununterbrochen vor *Trials 2* und werde der immergleichen Strecken einfach nicht müde. Daran schuld ist sicherlich das allgegenwärtige Ranglistensystem, das mich immer wieder daran erinnert, dass ich noch nicht der Beste bin. Aber ich arbeite dran!



Trials 2: Second Edition





PREIS	Ca. € 7,-
TERMIN	29. Mai 2008 (Steam)
GENRE	Sportspiel
ENTWICKLER	Redlynx
VERTRIEB	Redlynx/Steam
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

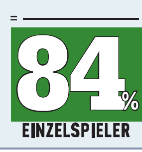
MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MB RAM, 220 MB HD, WinXP, Internetverbindung für die Aktivierung (oder Steam)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Trial-Fahrer sind komische Vögel und deshalb lieber alleine unterwegs.

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	80%
SOUND	73%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schwieriger Einstieg	- 8%
Geräusche nutzen sich schnell ab	- 3%
Ungenaue Kollisionsabfrage	- 2%
Programmfehler im Geistmodus	- 2%
Unnatürliche Deformationen	- 1%

SEHR GUT
Warnung: Hat Sie das Spiel einmal gepackt, lässt es Sie nicht mehr so schnell los.



EINZELSPIELER

VERGLEICH

Motocross Madness



87%

BESSER

SCHLECHTER

MX vs. ATV Unleashed

71%

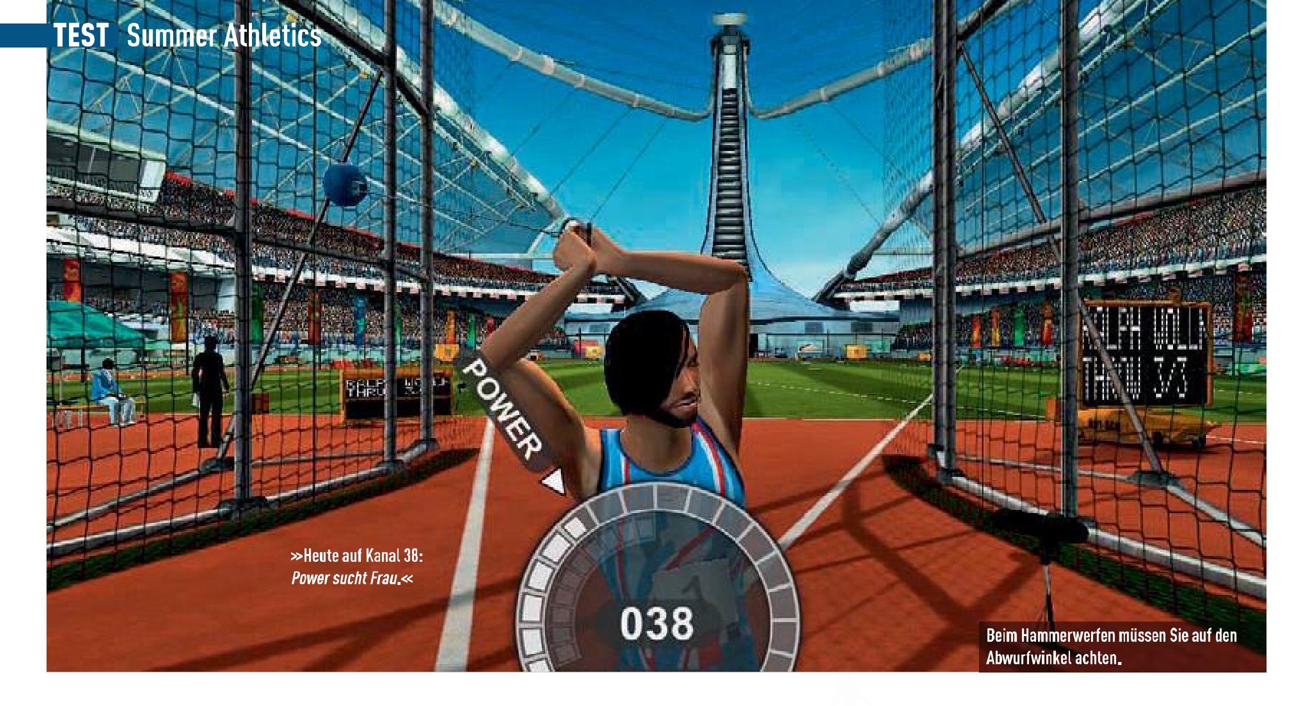


»In Fahrtrichtung keine Gefahr: Geisterfahrer.«

Bei Bedarf blenden Sie bessere Spieler als Geist ein.



Salti beziehungsweise Flips gehören bei einem Motorrad-Spiel einfach dazu.



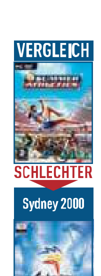
»Heute auf Kanal 38: *Power sucht Frau.*«

Beim Hammerwerfen müssen Sie auf den Abwurfwinkel achten.

SUMMER ATHLETICS

Sportsgaudi

VERGLEICH



SCHLECHTER
Sydney 2000
70%
SCHLECHTER
Sommerspiele 2004
60%

Vom 8. bis 24. August finden in der chinesischen Hauptstadt Peking die 29. Olympischen Spiele statt. Auf dem PC beginnen sie früher.

Das deutsche Entwicklerteam 49 Games hat sich mit Titeln wie *RTL Skispringen*, *RTL Biathlon* und *Torino 2006* einen guten Namen gemacht. Nun versucht sich die Spieleschmiede erstmals an der Umsetzung von Sommersportarten – mit Erfolg.

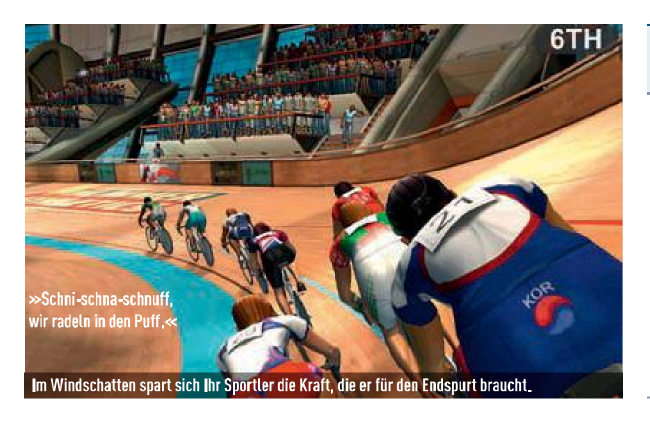
HAU DRAUF

Vom Umfang geht *Summer Athletics* voll in Ordnung: Mit 26 Einzeldisziplinen, die sich frei zu eigenen Turnieren kombinieren lassen, bietet das Spiel einen guten Querschnitt der olympischen Aktivitäten. Neben Stadienveranstaltungen wie 100-Meter-Lauf, Hochsprung oder Speerwerfen entführt Sie das Programm unter anderem auch in die Schwimmhalle, auf die Radbahn und an den Schießstand. Egal für welche Art der Körperertüchtigung Sie sich entscheiden, das Spielprinzip ist meist sehr ähnlich. Sie müssen beispielsweise während des 400-Meter-Laufs wie wild auf die Pfeiltasten links und rechts hämmern. Je besser Sie das geregelt bekommen, desto schneller ist der Athlet. Zum Vergleich: Beim Weitsprung haben Sie während der Anlaufphase genau das Gleiche zu tun. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie neben dem Tastengekloppe auch noch zum richtigen Zeitpunkt die Leertaste drücken müssen, um den Absprungsbalken möglichst genau zu erwischen. Beim 1.500-Meter-Rennen kommt es darauf an, die Tasten nicht möglichst schnell hintereinander, sondern gediegen rhythmisch zu betätigen – so einen großen Unterschied macht das aber auch nicht. Daher wird *Summer Athletics* im Einzelspieler-Modus schnell langweilig. Auf einer Party hingegen macht das stereotype Keyboard-Geprügel wesentlich mehr Laune – vor allem, weil die einfachen Minispielchen jeder Mitspieler nach wenigen Minuten kapiert hat – und sei er noch so doof.

STEUERERKLÄRUNG

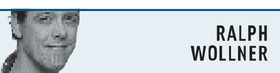
Wir empfehlen Ihnen, *Summer Athletics* auf jeden Fall mit einem Joypad zu spielen. Zum einen schonen Sie auf diese Weise Ihre Tastatur, zum anderen sind manche Disziplinen mit den Pfeilknöpfen kaum spielbar. Vor allem Schwimmen und Diskuswerfen sind ohne Analogsticks ein Ding der Unmöglichkeit. Ralph Wollner

Info: www.summerathletics.de



»Schni-schna-schnuff, wir radeln in den Puff.«

Im Windschatten spart sich Ihr Sportler die Kraft, die er für den Endspurt braucht.



RALPH WOLLNER

Das Spielprinzip gibt es seit dem Automatenspiel *Hyper Olympic* von 1983 – fast alle Zehnkampf- und Leichtathletik-Umsetzungen funktionieren seither nach dem gleichen Schema. Alleine gestaltet sich das Spielen ziemlich schnell affig, aber in geselliger Runde macht es Spaß, den Kumpels dabei zuzugucken, wie sie von Krämpfen geplagt auf die Tasten hämmern. Da *Summer Athletics* nicht über Lizenzen verfügt, sind alle Austragungsorte und die Teilnehmer fiktiv. Das trübt den Spielspaß jedoch in keiner Weise.

Summer Athletics



PREIS Ca. € 26,-
TERMIN 4. Juli 2008

GENRE	Sportspiel
ENTWICKLER	49 Games
VERTRIEB	dtp
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 1 GB RAM, 4,7 GB HD, Direct-X-9c-Grafikkarte mit 256 MB RAM, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle 26 Disziplinen und sämtliche Turniere des Einzelspieler-Modus mit bis zu vier Spielern

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	73%
SOUND	68%
STEUERUNG	60%
MEHRSPIELER	79%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Dauermotivation im Einzelspieler-Modus nicht hoch	- 9%
Unzureichendes Tutorial	- 5%
Eintöniges Spielprinzip	- 5%
Gelegentliche Grafikfehler	- 4%
Nerviger Kommentator	- 2%

GUT
Spaßige Olympia-Simulation ohne Originallizenzen. Typisches Party-Spiel.

74% EINZELSPIELER

X-Plane 9



Mit einem Flugzeug der Fluglinie United Airlines machen wir die Luft unsicher.



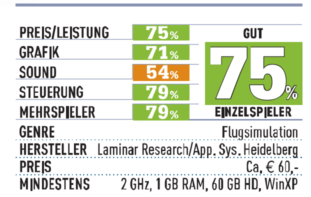
Der Spieler überfliegt eine landschaftlich korrekt rekonstruierte Gebirgskette.

Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Sie befinden sich in einem Flugzeug, auf dem Weg nach Hawaii. Rechts von Ihnen sitzt eine verboten scharfe Brünette, als plötzlich starke Turbulenzen auftreten. Die Sauerstoffmasken fallen herunter, allgemeine Panik bricht aus. Doch dann stehen Sie auf, heben heroisch die Arme und rufen selbstsicher: „Keine Sorge, ich bringe uns runter! Ich habe *X-Plane 9* bis zum Erbrechen gespielt!". Das Ende vom Lied: Sie landen den Vogel und verbringen Ihren Urlaub mit der Brünetten auf Hawaii im Bett. Um das zu ermöglichen, müssen Sie nur zwei Dinge tun: einen Flug nach Hawaii buchen und die neue Flugsimulation *X-Plane 9* ausgiebig spielen. Der aktuelle Titel der *X-Plane*-Reihe kommt mit Kartenmaterial der gesamten zivilisierten Welt zum Käufer und simuliert nahezu alles, was fliegen kann. Egal ob Segelflugzeug, Starrflügler, Helikopter, Senkrechtstarter, Luftschiff oder gar ein Raumschiff, mit dem Sie sich am Wiedereintritt in die Erdatmosphäre versuchen dürfen. Das alles hat seinen Preis: 73,4 Gigabyte freien Speicherplatz nimmt *X-Plane 9* bei kompletter Installation ein! Freunde extrem realitätsnaher Simulationen machen sich allein schon beim Gedanken an das Spiel nass und greifen zu, alle anderen sparen sich die Kohle. Dennis Blumenthal

Info: www.application-systems.de

DENNIS BLUMENTHAL

In drei Stunden können Sie viel machen. Krebs bekämpfen, circa 93 Mal mit Ihrem Gummischaf schlafen – oder Sie installieren *X-Plane 9* mit allen Karten und Flugzeugen. Für Anhänger realitätsnaher Flugsimulationen ist der Titel so etwas wie der Messias, Gelegenheitsspieler gähnen bereits nach zehn Minuten.



PREIS/LEISTUNG	75 %	GUT
GRAFIK	71 %	75 %
SOUND	54 %	
STEUERUNG	79 %	
MEHRSPIELER	79 %	EINZELSPIELER
GENRE		Flugsimulation
HERSTELLER		Laminar Research/App. Sys. Heidelberg
PREIS		Ca. € 60,-
MINDESTENS		2 GHz, 1 GB RAM, 60 GB HD, WinXP



VERGLEICH
MS Flight Simulator X
81% (Abgew.)
BESSER
SCHLECHTER
Falcon 4.0: Allied Force
72%

Dr. Daisy: Einsatz in der Tierklinik



PREIS/LEISTUNG	21 %	UNGENÜGEND
GRAFIK	39 %	39 %
SOUND	32 %	
STEUERUNG	73 %	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Geschicklichkeit
HERSTELLER		Zemnott/Valusoft
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MB RAM, 40 MB HD, WinXP

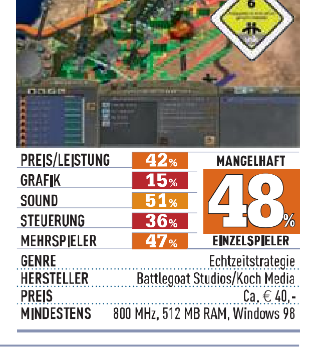
Liebe Vorschulkinder, aufgepasst: Hier gibt's ganz viele süße Tiere! Seid brav, dann schenkt euch vielleicht die Omi oder ein anderes von Computerspielen null Ahnung habendes Familienmitglied das Ding zu Weihnachten. Dann klickt ihr auf Hunden, Katzen, Schweinchen und Pferdchen herum, um diese in eurer zweidimensionalen Klinik zu behandeln. Es wird euch echt Spaß machen, sogar mehr, als wenn ihr euch im Kindergarten gegenseitig verkloppt oder Drogen spritzt. Und während ihr spielt, können Mami und Papi endlich in Ruhe ... Fußball gucken oder so. Alexander Frank

Info: www.valusoft.com

Supreme Ruler 2020

Wer hätte gedacht, dass die Übernahme der Weltherrschaft so kompliziert sein kann? Wo die meisten anderen Spiele mit ein paar wenigen Knöpfchen auskommen, um die Welt von unwürdigen Zivilisationen zu befreien, haut *Supreme Ruler 2020* ordentlich auf die Kacke – so sehr, dass sich Genre-Neulinge, Hobby-Strategen und PC ACTION-Redakteure mitunter recht verloren und unfähig vorkommen. Das Spiel richtet sich eindeutig an Profiweltherrscher, die sich an einer mehr als altbackenen Grafik nicht stören. Jürgen Krauß

Info: www.paradoxplaza.com/SupremeRuler2020



PREIS/LEISTUNG	42 %	MANGELHAFT
GRAFIK	15 %	48 %
SOUND	51 %	
STEUERUNG	36 %	
MEHRSPIELER	47 %	EINZELSPIELER
GENRE		Echtzeitstrategie
HERSTELLER		Battlegoat Studios/Koch Media
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		800 MHz, 512 MB RAM, Windows 98

Jahrmarkt Manager



Auf unserem Jahrmarkt vergnügen sich viele glückliche Besucher.

Stellen Sie sich vor, Sie dürften Ihren eigenen Jahrmarkt errichten – mit Fahrgeschäften, Würstchenbuden und allem, was so dazugehört! Sie dürften Preise festlegen, Personal einstellen und feuern und müssten sich natürlich auch um alles andere kümmern. Diese Möglichkeit bietet Ihnen der Jahrmarkt Manager. Nur doof, dass *Rollercoaster Tycoon* das auch schon tut – seit bereits neun Jahren. Gut, bei *Rollercoaster Tycoon* errichten Sie einen Vergnügungspark, beim *Jahrmarkt Manager* einen Jahrmarkt, aber die Unterschiede halten sich in Grenzen. Der aktuelle Teil der *Rollercoaster*-Serie, also Numero 3, übertrifft den *Jahrmarkt Manager* in nahezu allen Punkten – und das, obwohl das Ding vier Jahre auf dem Buckel hat. Doch genug der negativen Kritik, das Spiel an sich ist ja nicht schlecht. Zu Beginn platzieren Sie auf dem Ihnen zugewiesenen Gebiet diverse Fahrgeschäfte und Stände, sichern die Stromversorgung und Müllentsorgung, bauen Toiletten und so weiter. Fix die Eintrittspreise und Art der gewünschten Werbemaßnahmen festgelegt und los geht's. Besucher strömen in Scharen auf Ihren Jahrmarkt und lassen die Kassen klingeln. Ein netter Zeitvertreib, für 20 Euro akzeptabel. Dennis Blumenthal

Info: www.thq-games.com/de

PREIS/LEISTUNG	70 %	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	64 %	65 %
SOUND	71 %	
STEUERUNG	75 %	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		Gabriel Interactive/THQ
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1,2 GHz, 256 MB RAM, 300 MB HD

Kung Fu Panda


Schon zu Beginn des Spiels hat Pandabär Po einige krasse Kung-Fu-Attacken auf Lager.



Drachenkrieger Po vermöbelt einen fies aussehenden Zwischengegner.

VERGLEICH
Lego: Indiana Jones
78%
BESSER
SCHLECHTER
Ab durch die Hecke
60%

Spätestens seit Knut und Flocke scheint die ganze Welt dem Bärenwahn verfallen – beste Voraussetzungen also für den Kino- und Spielstart von *Kung Fu Panda*. Zwar ist der angehende Drachenkrieger Po, den Sie in der Schulterperspektive umherscheuchen, kein Eis-, sondern ein Pandabär, er trägt aber immerhin ein teilweise weißes Fell. Wie auch immer, Ihre Aufgabe ist es jedenfalls, das Tal des Friedens vor dem gemeinen Schneeleoparden Tai Lung zu retten. Ihr Angriffsrepertoire reicht dabei von tollpatschigen Rolleinlagen bis zu ausgereiften Kung-Fu-Sprungtritten, wobei Sie Ihre Fähigkeiten im Laufe der Kampagne mittels eingesammelter Münzen aufwerten. Meist an Ihrer Seite: Mentor Shifu und fünf Kung-Fu-Meister, die Sie stellenweise auch schon mal selbst steuern dürfen. Regelmäßig eingestreute Minispiele sorgen dafür, dass in den rund sechs Spielstunden kaum Langeweile aufkommt. Wie so oft in jüngster Zeit fühlt sich die Tastatursteuerung einen Tick schlechter an als die Variante mit einem Gamepad, doch fehlt es bei beiden Optionen stellenweise an Übersicht. Der Mehrspielermodus versammelt bis zu vier Spieler vor einem Rechner und zeichnet sich durch anspruchsarme Prügeleien und Minispiele aus – eine kooperative Kampagne fehlt. Jürgen Krauß

Info: www.kungfupandagame.com

JÜRGEN KRAUSS

Ich gebe es ungern zu, aber ich mag solch putzige Spiele. Und nein, ich bin nicht schwul. *Kung Fu Panda* gefällt mir, auch wenn die Kämpfe etwas zu eintönig, die Abschnitte etwas zu unübersichtlich und die Spielzeit etwas zu kurz geraten sind. Wer den Film mag, kann mit dem Kauf kaum was falsch machen.

PREIS/LEISTUNG	69%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	80%	68%
SOUND	79%	
STEUERUNG	76%	
MEHRSPIELER	66%	EINZELSPIELER

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Beenox Inc./Activision
PREIS	Ca. € 28,-
MINDESTENS	2,4 GHz, 512 MB RAM, Windows XP

Final Fantasy 11: Ausgabe 2008


In der Welt von Vana'Diel trifft Ihr Held auf andere Spieler wie diese hier.

Machen Sie sich keine Hoffnungen, hinter dem Titel *Final Fantasy 11: Ausgabe 2008* könnte sich eine verbesserte, zeitgemäßere Fassung des 2005 in Deutschland erschienenen Online-Rollenspiels verstecken. *Final Fantasy 11*, das ungefähr die Benutzerfreundlichkeit eines schweren Langstreckenbombers des Typs B-52 bietet, bekam über die Jahre vier Erweiterungen von den Entwicklern spendiert: *Rise of the Zilart, Chains of Promathia, Treasures of Aht Urhgan* und last, but not least *Die Flügel der Göttin*. Das Hauptspiel mitsamt allen vier Add-ons bildet die sogenannte „Ausgabe 2008". War also nix mit Neuerungen oder gar Verbesserungen. Sie kennen *Final Fantasy 11* noch gar nicht? Okay, hier ein Crash-Kurs für Sie: In der Welt von Vana'Diel liegt etwas gewaltig im Argen. Drei mächtige Nationen kämpfen gegen die bösen Beastmen. Sie nehmen für 12,95 Euro pro Monat an diesem Kampf teil und streifen mit anderen Spielern aus aller Welt durch Vana'Diel, nehmen genreüblich Aufträge an, verbessern Ihren Helden und sammeln Gegenstände. Früher mag der Titel gut gewesen sein, heute ist die Konkurrenz wie *World of Warcraft* oder *Age of Conan* einfach besser. Für *Final Fantasy*-Anhänger ist der Titel dennoch einen Blick wert. Dennis Blumenthal

Info: www.playonline.com/ff11de

PREIS/LEISTUNG	77%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	65%	70%
SOUND	71%	
STEUERUNG	48%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Square Enix/Koch Media
PREIS	Ca. € 37,-/€ 12,95 pro Monat
MINDESTENS	800 MHz, 128 MB RAM, WinXP

Samurai Warriors 2: Empires



Mit seinem Katana pflügt unser Schwertkämpfer durch die Gegnerreihen.

Weil Sie diese schwachsinnige Zeitschrift lesen, gehören Sie – wie es in der Schulmedizin so schön heißt – zu einer Risikogruppe von psychisch labilen, gewaltbereiten Soziopathen. Die Chancen, dass irgendjemand von Ihnen schon immer mal einen Massenmörder spielen wollte, stehen also gut. Tja, heute ist Ihr Tag: *Samurai Warriors 2* ist da. Als einer von sieben japanischen Meistern des akrobatischen Mordes machen Sie sich mit Schwert, Lanze oder Streithammer in der verkorksten Verfolgersicht auf, Tausende und Abertausende des strunzdummen Pixelgegnern zu plätten. Je mehr Widersacher Sie über die Klinge springen lassen, desto mehr Erfahrungspunkte und Kohle landen auf Ihrem Konto, um Ihren Charakter mit neuen Spezialangriffen und besserer Ausrüstung zu pimpen. Wie in den Hunderten anderen Koei-Spielen dieser Art (Stichwort: *Dynasty Warriors*) leidet das Gamepad mehr als die Gegner: Stupide Tastenmassage steht auf dem Programm. Trotzdem macht das Teil zwischendurch Spaß und eignet sich perfekt, um seinen Frust elektronisch loszuwerden. Für dauerhafte Beschäftigung wird allerdings einfach zu wenig Abwechslung geboten. Und die Technik? Wir fühlen uns ins Jahr 2002 zurückversetzt. Michael Grill

Info: www.koei.com/sw2e

PREIS/LEISTUNG	55%	AUSREICHEND
GRAFIK	61%	54%
SOUND	62%	
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	52%	EINZELSPIELER

GENRE	Action
HERSTELLER	Koei/THQ
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,6 GHz, 256 MB RAM, WinXP

Sims 2: IKEA Home Accessoires



PREIS/LEISTUNG	47%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	80%	54%
SOUND	78%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE: Simulation
HERSTELLER: Maxis/Electronic Arts
PREIS: Ca. € 15,-
MINDESTENS: 1 GHz, *Die Sims 2*, 512 MB RAM, WinXP

Diesen Monat schenken wir uns die Beschreibung der 83.513.461.346.731.543. *Sims 2*-Erweiterung, dieses Mal mit dem Titel *Die Sims 2: IKEA Home Accessoires*. Wir erzählen Ihnen nicht, dass es 60 tolle, neue Deko-Objekte gibt, die der berühmten schwedischen Möbelkette entstammen. Nein, vielmehr lenken wir Ihre Aufmerksamkeit diesmal auf ein grandioses Video auf unserer DVD. Der Verfasser dieser Zeilen und ein Kollege unserer Schwesterzeitschrift PC Games machen darin das IKEA-Möbelhaus Fürth/Nürnberg unsicher. Dennis Blumenthal

Info: www.diesims2.de

Deine Kochschule

Als frisch gebackener Küchenchef müssen Sie eine Restaurantkritikerin mit einem leckeren Menü von Ihren Fähigkeiten überzeugen. Dazu schneiden Sie mit geschickten Mausbewegungen Zwiebeln, reiben Käse und rollen Teig aus. Aber Vorsicht! Wenn nicht alle Gerichte gleichzeitig fertig werden, ist die Tante sauer und es gibt schlechte Noten in der Presse. Mit der Zeit werden die Speisen immer komplizierter und man braucht eine gute Kombinationsgabe und ein flottes Händchen, um die Sache zu schaukeln. Für Kinder toll – für Erwachsene viel zu einfach. Ralph Wollner

Info: www.valusoft.com

PREIS/LEISTUNG	36%	UNGENÜGEND
GRAFIK	42%	28%
SOUND	48%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE: Geschicklichkeit
HERSTELLER: Valu-Soft/THQ
PREIS: Ca. € 20,-
MINDESTENS: 700 MHz, 128 MB RAM, 40 MB HD, Win 98

SBK 08: Superbike Championship



In einer Kurve nutzen wir die Innenbahn, um einige Konkurrenten zu passieren.

Mit *SBK 08* versuchen die italienischen Entwickler von Black Bean gegen die Konkurrenz von *Moto GP 07* das Rennen zu machen – und bleiben dabei deutlich auf der Strecke. Die Grafik ist zwar ganz schick, wirkt aber im Vergleich zu THQs Edelflitzer wesentlich steriler und unschärfer. Das Angebot hingegen stimmt: Mit den zwölf Strecken der aktuellen Superbike-Saison, rund einem Dutzend Motorrädern und einem Tuningbereich, in dem Sie jede Kleinigkeit einstellen können, bietet *SBK 08* alles, was das Rennfahrerherz begehrt. Auf der Strecke macht sich allerdings schnell Frustration breit: Selbst auf dem niedrigsten der sechs Schwierigkeitsgrade hatten wir größte Probleme, überhaupt die zweite Runde zu erreichen – genau wie Axel Schulz. Das liegt vor allem an der verkorksten Tastatursteuerung, die keine dosierten Lenkbewegungen zulässt. Ein Joypad macht die Sache ein wenig einfacher, dennoch ist *SBK 08* ein Titel für fortgeschrittene Spieler. Im Mehrspielermodus macht die Sache einen Tick mehr Spaß – hier fallen Sie wenigstens nicht mehr alleine auf die Fresse. Nachteil: Während sich in Einzelspielerrennen bis zu 22 Motorräder auf der Strecke tummeln, sind es im Mehrspielerbereich nur sieben. Ralph Wollner

Info: www.sbkthegame.com

PREIS/LEISTUNG	74%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	75%	67%
SOUND	77%	
STEUERUNG	68%	
MEHRSPIELER	71%	EINZELSPIELER

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: Black Bean/Codemasters
PREIS: Ca. € 40,-
MINDESTENS: 2,4 GHz, 1 GB RAM, 7 GB HD, WinXP

Le Tour de France Saison 2008



Während der Rennen müssen Sie die vielen Statistiken im Auge behalten.

Endlich eine Neuheit in der *Radsport Manager*-Serie: Sie heißt jetzt *Le Tour de France*. Außer dem neuen, klangvollen Namen gibt es gegenüber dem Vorjahr allerdings kaum Änderungen: Sie erschaffen sich ein virtuelles Ebenbild als Trainer und versuchen, mit Ihrer Mannschaft möglichst viele Erfolge einzustrampeln. Dabei fummeln Sie sich durch Menüs, die bis auf wenige Details schon seit 2005 identisch sind. Die Tatsache, dass sich die Fans jedes Jahr für knapp 40 Euro noch einmal das gleiche Spiel kaufen, ist wirklich höchst erstaunlich. Das macht *Le Tour de France Saison 2008* natürlich nicht zu einem schlechten Titel – Radsportverrückte finden mit 65 authentischen Teams und allen namhaften Wettbewerben ihr neues Lieblingsspiel. Um mit der Vielzahl der Optionen zurechtzukommen, muss man allerings wirklich ein Experte sein, zumal einen das viel zu kurz geratene Tutorial völlig unvorbereitet ins Rennen schickt. Wer hier keine Fachkenntnisse mitbringt, dem geht unterwegs schnell die Puste aus. Wenn man sich allerdings durch die anstrengende Anfangsphase beißt, sorgen die vielen taktischen Finessen, wie zum Beispiel plötzliche Sprinteinlagen oder Ausreißversuche, für realitätsnahe Radsport-Atmosphäre. Ralph Wollner

Info: www.cycling-manager.com

PREIS/LEISTUNG	62%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	66%	66%
SOUND	68%	
STEUERUNG	52%	
MEHRSPIELER	66%	EINZELSPIELER

GENRE: Sportmanager
HERSTELLER: Cyanide/Focus Home Interactive
PREIS: Ca. € 38,-
MINDESTENS: 2,2 GHz, 1 GB RAM, 6 GB HD, WinXP

Inside Fashion



PREIS/LEISTUNG	27%	UNGENÜGEND
GRAFIK	15%	10%
SOUND	12%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: Valu-Soft/THQ
PREIS: Ca. € 20,-
MINDESTENS: 1,4 GHz, 512 MB RAM, Windows XP

Über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten, doch dieser Pseudo-Modedesign-Simulator sprengt sämtliche Toleranzschwellen. Nur wer blind und taub ist, erträgt möglicherweise die Kreuzung aus Schwachsinn und Nutzlosigkeit. Das Ziel ist es, modische Kreationen vom Alltags- bis zum Gala-Outfit zu entwerfen. Eine Jury mit dem IQ einer Amöbe entscheidet, ob Sie in die nächste Runde kommen. Dieses Urteil ist jedoch so logisch erklärbar wie spontane Selbstentzündung. Fazit: Verpackung und Datenträger sind mehr wert als dieses unfassbar idiotische Spiel. Evelyn Miksch

Info: www.valusoft.com

Rappelz: Revolution



Sie baden genauso gern in Ihrem Geld wie wir? Dann haben wir gute Neuigkeiten: Das Online-Rollenspiel *Rappelz* gibt's für lau! Einmal runtergeladen, installieren Sie das Spiel und tauchen in eine große Fantasy-Welt ab – falls Sie Glück haben. Acht Stunden haben wir gebraucht, bis das Hauptmenü erschien. Schuld daran: unverständliche Probleme mit unseren Computerkonfigurationen. Dann zeigte sich der Titel aber als Alternative zu *World of Warcraft*. Nicht so ausgereift und begleitet von Abstürzen, aber dafür für umme! Alexander Wenzel

Info: de.rappelz.gpotato.eu

PREIS/LEISTUNG	93%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	60%	67%
SOUND	62%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	71%	MEHRSPIELER

GENRE: Online-Rollenspiel
HERSTELLER: nFlavor/Gala-Net
PREIS: Kostenlos
MINDESTENS: 800 MHz, 512 MB RAM, Windows XP

Happy Tree Friends: False Alarm



Die drei Kreissägen wollen im richtigen Moment angehoben werden.

Eine Szene aus der exklusiven *Happy Tree Friends*-Folge, die man freispielen kann.



Als der Autor dieser Zeilen noch in die Schule ging – es war wohl im Mesozoikum –, nannte man so was Themaverfehlung: Bei *Happy Tree Friends* dürfen Sie die bekannten Kreaturen nicht etwa möglichst kreativ um die Ecke bringen, wie es zu erwarten und erhoffen gewesen wäre – immerhin ziehen die Erwachsenen-Trickfilme ihren Charme aus der überzogenen Gewalt. Nein, vielmehr gilt es, Nutty, Mole & Co. möglichst *unverletzt* durch 30 mit Fallen gespickte Levels in zehn Welten zu lotsen. Dies funktioniert nach dem *Lemmings*-Prinzip: Das Quintett aus doofen Comic-Männchen läuft blindlings von A nach B. Der Spieler kann sie nicht direkt lenken, deshalb nutzt er die Levelumgebung und drückt unter anderem Schalter, um Kreissägen stillzulegen, sprengt Barrieren aus dem Weg oder friert Löcher zu, aus denen radioaktive Strahlung entweicht ... und so weiter. Weil sich das Spiel, sobald man den Dreh raushat, als viel zu einfach herausstellt, bekommen Sie bereits nach gefühlten zwei Stunden den Abspann zu sehen. Dabei handelt es sich um eine exklusiv fürs Spiel gemachte *Happy Tree Friends*-Episode. Ein weiteres Argument für den Titel, der nur als Download erhältlich ist, könnte der Preis von 20 Euro sein ... allerdings kriegen Sie dafür heutzutage schon vier *Lemmings Revolution* ... Harald Fränkel

Info: www.htfgames.com

HARALD FRÄNKEL

Ja, die Happy Tree Friends rafft's zeitweise schön brutal dahin – trotzdem ärgert's mich, dass ich als Retter auftreten muss. Das ist ja, als würde ich bei einem Zweiter-Weltkrieg-Shooter nur den Sanitäter spielen! Oder in einem Pornospiel den Papst, der Geschlechtsverkehr verhindern muss. Also bitte!

PREIS/LEISTUNG	56%	AUSREICHEND
GRAFIK	61%	58%
SOUND	49%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Denkspiel
HERSTELLER	Stainless Games/Sega
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 266 MB HD, WinXP

Galactic Justice



Eine typische Situation: Drei gegnerische Vehikel bedrängen Ihren Buggy.

AUF DVD DEMO

Der galaktische Frieden ist bedroht – und zwar durch die fiesen Boomdragons. Was oder wer die sind, wird bei *Galactic Justice* nicht erklärt, aber das ist ziemlich egal. Schließlich dreht sich alles ums Ballern: Mit einem schwammig zu steuernden Buggy, den Sie über die Tasten W, A, S und D kontrollieren, fetzen Sie durch kleine Levels und knallen mit der linken Maustaste alles in Grund und Boden. Damit die simple Ballerei nicht zu schnell langweilig wird, dürfen Sie verheerende Waffen kaufen. In den fast schon hektischen Kämpfen überleben Sie nur, wenn Sie die vier Waffenarten (Atom, Blut, Phantom und Elektro) optimal einsetzen. Ein Beispiel: Ballern Sie so lange mit Elektrowaffen auf einen Gegner, bis er besonders anfällig ist (angezeigt durch um ihn kreisende Kugeln), und geben Sie ihm dann mit der Atomwaffe so richtig eine mit. Wer Geschicklichkeitsaufgaben meistert, erhält neue Fahrzeuge. Für Geld dürfen Sie Ihre bestehenden Waffensysteme aufwerten. Zu jedem Abschnitt gehören mindestens 15 Missionen und ein knackiger Bossgegner. Wer Lust auf *Galactic Justice* bekommen hat, lädt das Spiel über die unten angegebene Internetadresse für ein paar Dollar herunter. Wolfgang Fischer

Info: www.poisonaxe.com

PREIS/LEISTUNG	58%	AUSREICHEND
GRAFIK	49%	57%
SOUND	65%	
STEUERUNG	43%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Action
HERSTELLER	Poison Axe Games
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, WinXP

Stronghold: Crusader Extreme



Mit zahlreichen Einheiten kämpft der Spieler in *Stronghold: Crusader Extreme* um seine Burg.

Man nehme ein sechs Jahre altes Strategiespiel, schraube an der Zahl maximaler Einheiten, garniere das Ganze mit ein paar neuen Spielelementen und gebe 20 neue, sackschwere Einzelspielermissionen sowie fünf frische Computergegner dazu – fertig ist *Stronghold: Crusader Extreme*! Wie in *Stronghold: Crusader* anno 2002 bauen Sie auch hier aus der Sicht von schräg oben Ihre Burg, stellen eine ansehnliche Armee auf, errichten Gebäude zur Versorgung und Weiterentwicklung Ihres Volks und besiegen dann Ihre Gegner. Den Namenszusatz „Extreme" trägt der Titel nicht umsonst. Fortan dürfen Sie bis zu 10.000 Einheiten befehligen. Auch die neuen Missionen haben es in sich: Außenposten, aus denen eine Welle feindlicher Einheiten nach der anderen strömt, machen Ihnen das Leben schwer. Damit das zu bewältigen ist, geben die Entwickler Ihnen Möglichkeiten wie das Heilen von Einheiten oder das Bombardieren Ihrer Gegner durch Taktikpunkte – ähnlich wie in Massive Entertainments *World in Conflict*. Trotzdem: Im Grunde ist *Stronghold: Crusader Extreme* nichts anderes als *Crusader* mit ein paar mehr Möglichkeiten, einem höheren Einheitenlimit und neuen, teils extrem schweren Missionen. Dennis Blumenthal

Info: http://www.stronghold.de

PREIS/LEISTUNG	54%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	52%	65%
SOUND	58%	
STEUERUNG	66%	
MEHRSPIELER	68%	EINZELSPIELER

GENRE	Echtzeitstrategie
HERSTELLER	Firefly Studios/CDV
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	500 MHz, 128 MB RAM, Win2000/XP

SCHROTT DES MONATS

Unser horizontaler Hieb trifft den Gegner am Kopf, eine üppige Blutfontäne sprüht durch die Luft.

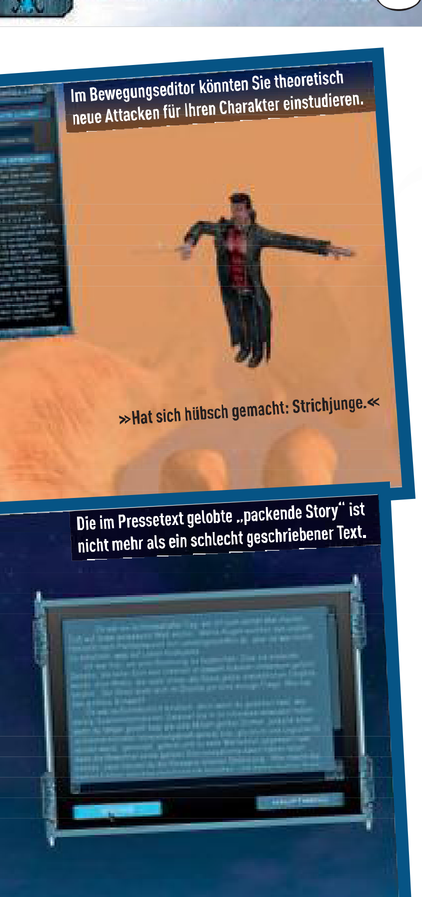
»„Guck bitte mal, blute ich da?"«

DETERMINANCE

Schlag ins Gesicht

MICHAEL GRILL

Liebster Joachim! Ich weiß zwar nicht, was ich verbrochen habe. Aber der Strafe nach zu urteilen, muss es verdammt schlimm gewesen sein. *Determinance* zu testen war ungefähr so witzig wie eine Darmspiegelung. Oder Hodenkrebs. Oder Heavy Petting mit einem toten Schaf. Oder alles zusammen. Nicht nur, dass das Spiel schlimmer aussieht als vertrockneter Hundekot, auch die Steuerung ist dermaßen grottig, dass man schon nach wenigen Spielsekunden auf einen tödlichen Treffer hofft. Des Gegners, versteht sich.



Im Bewegungseditor könnten Sie theoretisch neue Attacken für Ihren Charakter einstudieren.

»Hat sich hübsch gemacht: Strichjunge.«

Die im Pressetext gelobte „packende Story" ist nicht mehr als ein schlecht geschriebener Text.

Es gibt Tage, da wären wir lieber Bäcker. Oder Installateure. Oder Tänzer in einem serbischen Folklore-Ensemble. Alles, nur nicht Spieletester.

Der Nacktmull (Heterocephalus glaber) ist eine Art der Sandgräber innerhalb der Nagetiere. Er lebt in unterirdischen Bauten in den Halbwüsten Ostafrikas. Vor allem seine Lebensweise in großen Kolonien, die ähnlich wie Bienenstöcke von einem fortpflanzungsfähigen Weibchen geleitet werden, ist bei Säugern einzigartig. Ferner sei erwähnt, dass der Nacktmull seinen Kot frisst, um die Nahrung optimal zu verwerten. Warum wir Ihnen das erzählen? Nun, alles ist interessanter, als über *Determinance* zu schreiben. Nachdem das aber ein Test werden soll, kommen wir wohl nicht drum herum ...

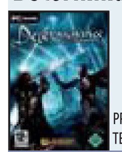
BITTE TÖTE MICH!

Im Spiel steuern Sie einen fliegenden (warum auch immer) Schwertkämpfer aus der Verfolgerperspektive und dreschen auf Ihre Widersacher ein. Die an sich gute Idee, die Waffe direkt mit der Maus zu führen, ging leider voll in die Hose. Statt gezielter Steuerung gleichen Sie beim Spiel eher einem Parkinson-Patienten beim Versuch, im Internet zu surfen. Sollte Sie das immer noch nicht abgeschreckt haben, dürfen Sie Ihrem Kämpfer einzigartige Angriffe im Bewegungseditor beibringen. Klingt ebenfalls gut, ging ebenfalls daneben. Vor allem weil Sie wegen der schrecklichen Beschreibung absolut keine Ahnung haben, was Sie überhaupt machen sollen. Hier ein kleiner Auszug: „Klicke mit der rechten Maustaste auf das erste Gelenk, das du verwenden möchtest, klicke dann mit der rechten Maustaste und ziehe auf das letzte Gelenk. Halte die rechte STRG-Taste, um das Ziel des Ziehens nach oben und unten zu bewegen." Alles klar? Nach der Solo-Quälerei dürfen Sie im Mehrspielermodus menschlichen Gegnern eins überziehen. Falls sich welche finden, was wir bezweifeln. Optik und Sound sind kurz beschrieben: Stellen Sie sich einfach Kollege Fischer nackt vor, wie er „Durch den Monsun" singt.

Michael Grill

Info: www.mode7games.com

Determinance





PREIS Ca. € 20,-
TERMIN 10. Juni 2008

GENRE	Sondermüll
ENTWICKLER	sollten sich schämen
VERTRIEB	Entsorgung wäre passender
SPRACHE/TEXT	Gebrochenes Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Leider nein

MINDESTENS
Pentium 3 800 MHz, 256 MB RAM, 180 MB HD, DX7-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
6 Modi wie Deathmatch, Team-DM ... Aber es werden sich wohl kaum Mitspieler finden.

PREIS/LEISTUNG	29%
GRAFIK	36%
SOUND	42%
STEUERUNG	31%
MEHRSPIELER	23%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Todlangweiliges Spieldesign	-22%
Kaum Abwechslung	-18%
Kaum kontrollierbare Kämpfe	-17%
Hoffnungslos veraltete Technik	-15%
Story nur als öde Texte	- 6%
=	

UNGENÜGEND
Dieses Teufelswerk ist ein Tritt in die Klöten. Mit Anlauf. Sehr viel Anlauf.

22%
EINZELSPIELER

VERGLEICH

Jedi Knight: Jedi Academy — 88 %

BESSER

Iron Man — 33 %

BESSER



Auf den Straßen von Kinshasa (Kongo) nehmen wir einen Gegner in die Zange. Dabei trägt Sam Fisher eine lässige Pilotenbrille.

»Cooler Job: ambulanter Chiropraktiker.«

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Der Stoppelagent





VERGLEICH

Dark Messiah of Might and Magic



91%

BESSER



SCHLECHTER

Splinter Cell: Chaos Theory

83%

Die schleichenden sind immer die schlimmsten. Das gilt nicht nur bei Darmwinden, sondern auch bei Doppelagenten wie Sam Fisher. Das Abenteuer des grimmigen NSA-Agenten beginnt gewohnt düster in einer Terrorbasis auf Island. Mit einem Kollegen sollen Sie islamistische Schergen hindern, eine Rakete zu zünden. Dabei geht Sams Kamerad drauf. Als wäre das nicht schlimm genug, erfährt der Held nach dem Einsatz auch noch, dass seine Tochter bei einem Autounfall umgekommen ist. Das sorgt natürlich nicht für viel Motivation beim Arbeiten, also suspendiert der Geheimdienst das arme Schwein. Um sich jedoch wieder Respekt bei der NSA zu verschaffen, steigt Sam nach Monaten der Trauer wieder ein. Doch nicht als Hüter der Schwachen und Albtraum aller Verbrecher, sondern als knallharter Doppelagent. Herr Fisher lässt sich ins US-Bundesgefängnis Ellsworth in Kansas verfrachten, erschleicht sich dort das Vertrauen des Terroristenchefs Washington und verhilft ihm zur Flucht. Als Gegenleistung darf sich der Protagonist fortan als Mitglied der Untergrundorganisation John Brown's Army versuchen.

SCHLEICH DICH!

Sie steuern den Doppelagenten aus der Verfolgersicht durch das eisige Sibirien, auf ein Kreuzfahrtschiff, in die staubigen Straßen von Kinshasa, Hauptstadt der Demokratischen Republik Kongo, oder in ein Luxushotel in Schanghai. Wie die Vorgängertitel zu ihrer Zeit besitzt auch *Double Agent* eine überaus beeindruckende Optik. Muskelpaket Sam Fisher wirkt mit seiner Stoppelfrisur in der Nahaufnahme derart real, dass homosexuelle Spieler anfangen könnten, den Monitor zu knutschen. In manchen Ecken der Welt finden sich jedoch einige detailarme Texturen, die aus dem letzten Jahrtausend stammen könnten. Ebenfalls nervig fanden wir einige Minispielchen, die Sam absolvieren muss. Ständig konfrontiert *Double Agent* den Spieler mit Geschicklichkeitsübungen, die auf Konsole mit einem Analog-Gamepad sicherlich einfacher von der Hand gehen als mit Tastatur und Maus. Gravierende Schnitzer erlaubt sich der Titel aber keine und bietet sehr gute, wenn auch etwas kurz geratene Actionkost für Schleichfans.

Lukasz Ciszewski

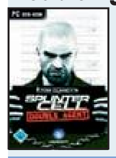
Info: www.splintercell.com



MICHAEL GRILL

Wer die Vorgänger-Abenteuer von Sam Fisher mochte, wird auch seinen Spaß an *Splinter Cell: Double Agent* haben. Vor allem die dunkle Seite Sam Fishers macht richtig Laune und zeigt den bisher strikt nach Mission vorgehenden Mustersoldaten als echtes Raubein. Die geile Story, kombiniert mit der Bombengrafik und den überaus coolen Akrobatik-Einlagen, ergibt einen grandiosen Mix, bei dem Freunde gediegener Schleich-Action voll auf ihre Kosten kommen. Lediglich die kurze Spielzeit trübt den Spaß ein wenig.

Splinter Cell: Double Agent





PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	9. November 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Ubisoft Shanghai/Annecy
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

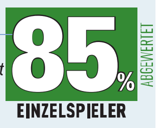
MINDESTENS
3 GHz, 1 GByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativ-Herausforderungen; 1 Sp. pro DVD

TEST IN AUSGABE
1/07

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	91%
SOUND	91%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	83%

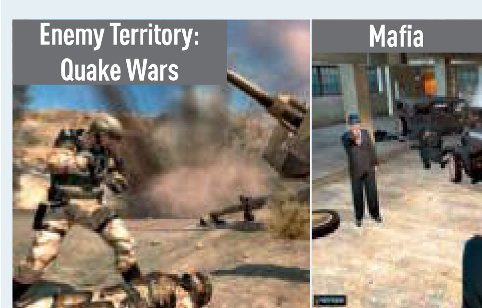
SEHR GUT
Tageslicht, coole Geschichte: *Double Agent* macht viel richtig, ist aber zu kurz.

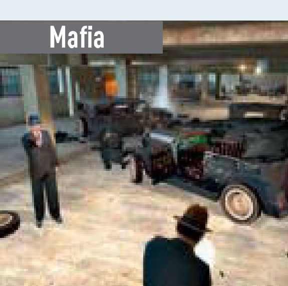


Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
DHDR: Schlacht um Mittelerde 2	Strategie	Electronic Arts	88%	€ 10,-	4/06
Emergency 4	Simulation	Take 2	60%	€ 10,-	6/06
Enemy Territory: Quake Wars	Action	Activision	87%	€ 28,-	12/07
Galactic Civilizations 2	Strategie	Koch Media	72%	€ 10,-	5/06
Heroes of Might & Magic 5: Tribes of the East	Strategie	Ubisoft	83%	€ 30,-	12/07
Jack Keane	Adventure	10tacle	84%	€ 20,-	9/07
Könige der Wellen	Action	Ubisoft	72%	€ 15,-	12/07
Mafia	Action	Take 2	84%	€ 8,-	10/02
Obscure 2	Adventure	Atari	81%	€ 16,-	11/07
Splinter Cell: Double Agent	Action	Ubisoft	85%	€ 10,-	1/07
Star Wars: Battlefront 2	Action	Activision	77%	€ 10,-	1/06
X3: Reunion	Simulation	Deep Silver	74%	€ 10,-	1/06



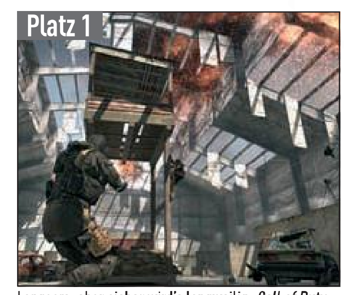






Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 18 steht's!



Langsam, aber sicher wird's langweilig: *Call of Duty 4: Modern Warfare* bleibt nach wie vor Spitzenreiter.

Männersache



Nach dem Knuddel-Hit *World of Warcraft* wurde es auch wirklich Zeit, dass mal ein Online-Rollenspiel für echte Männer auf unsere Platten kommt. Bei *Age of Conan: Hyborian Adventures* spritzt das Blut nur so. Und unsere Leser wissen das zu schätzen: von 0 auf Platz 4 als bester Neueinsteiger!

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
2	▲ (9)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
3	▼ (2)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
4	▲ (NEU)	Age of Conan: Hyborian Adventures	8/2008	84%	Funcom
5	▼ (3)	Assassin's Creed	5/2008	86%	Ubisoft Montreal
6	▲ (7)	Counter-Strike: Source	12/2004	88%	Valve
7	▲ (10)	Frontlines: Fuel of War	3/2008	86%	Kaos Studios
8	■ (8)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
9	▲ (13)	Hellgate: London	12/2007	81%	Flagship Studios
10	▲ (12)	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	11/2007	72%	Blue Byte
11	▼ (5)	Crysis	12/2007	92%	Crytek
12	▲ (15)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
13	▲ (NEU)	Der Herr der Ringe: Online	7/2007	87%	Turbine Ent.
14	▲ (NEU)	Mass Effect	8/2008	86%	Bioware
15	▼ (14)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	88%	GSC Gameworld



Blizzards Suchtmittel ist zurück auf dem Podium: *World of Warcraft* rangiert bei unseren Lesern auf Platz 2.



Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
BiA: Hell's Highway	Ubisoft	August
Bagger Simulator 2008	Astragon Software	11. Juli
Devil May Cry 4	Capcom	31. Juli
DSA: Drakensang	Dtp	31. Juli
Chroniken v. N.: Prinz Kaspian	Disney Interactive	31. Juli
Die Sims 2: Apartment-Tiere	Electronic Arts	August
Dracula 3: Pfad des Drachens	Peter Games	15. August
FS X: F-16 Fighting Falcon	Microsoft	31. Juli
Geheimakte 2	Deep Silver	29. August
Nikopol: Secrets o. t. Immortals	Got Game Ent.	August
Space Siege	Sega	22. August
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Koch Media	29. August

John Rambo hat ein Geschütz erbeutet und weiß es zu verwenden.

»Anstrengend: Fingerhakeln mit dem Terminator.«

»Ging in die Hose: das Comeback von Björn Borg.«

Rambo schart Söldner um sich, um den Bösen den Garaus zu machen.

»Marathon: Foto-Finish.«

Erlebt die Schrecken des Bürgerkriegs: Missionarin Sarah (Julie Benz).

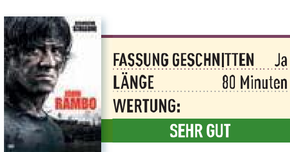
DVD John Rambo

Drücken wir es mal so aus: Im Nachmittagsprogramm läuft dieser Film wohl nie.

ACTION | „Ich wollte Ihnen vorschlagen, dass wir Sie bezahlen. Für ein paar Stunden Ihrer Zeit", wendet sich der Bittsteller an Rambo. „Das wird helfen, das Leben der Menschen dort zu ändern." „Nehmt ihr irgendwelche Waffen mit?", antwortet der Mann mit dem Stirnband. „Natürlich nicht!" – Dann werdet ihr gar nichts ändern." Wer auf der Suche nach echten Männerzitaten ist, darf bei diesem Film das Diktiergerät laufen lassen. Noch eines gefällig? „Lebe für nichts oder stirb für etwas!" Solch pathetische Sprüche akzeptieren wir auch nur von einer Figur: John Rambo. Nach 20 Jahren Leinwandabstinenz kehrt der Vietnam-Veteran auf den Bildschirm zurück.

GEWALT IST EINE LÖSUNG

Wie schon bei *Rocky Balboa* führte Hauptdarsteller Sylvester Stallone auch bei seiner zweiten Paraderolle selbst Regie. Und der alternde Actionheld hat sich prächtig in Szene gesetzt: So wie es in diesem Film kracht und knallt, das schrammt nahe an der Kriegsverherrlichung. Die Bösen stammen im vierten *Rambo*-Film aus Birma. Die Militärs schlachten dort ungestraft die Zivilbevölkerung ab. Stallone zieht gleich zu Beginn klare Grenzen zwischen Gut und Böse. Die Missionare, die er über die Grenze schmuggelt, werden natürlich von den Bösen entführt und gefoltert, sodass sich Rambo nach kurz aufblitzendem Widerwillen natürlich erneut auf den Kriegspfad begeben muss. Glück für Sie! Bild, Ton und Feindbild sind auf der DVD messerscharf herausgemeißelt und erfreuen jeden Action-Liebhaber. Wir knien nieder vor Ehrfurcht! *John Rambo* ist kein Streifen, den Sie sich bei einem romantischen Wochenende anschauen sollten. Wer virtuelle Brachialgewalt ohne störenden Tiefsinn mag, wird den Film von der ersten bis zur letzten Sekunde genießen. Die 16er-Fassung des Films ist rund sieben Minuten gekürzt. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN: Ja
LÄNGE: 80 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT

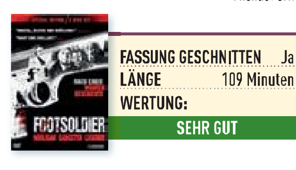
DVD Footsoldier

Vom Hooligan zum Türsteher, vom Türsteher zum Schläger und vom Schläger zum Drogenboss – das nennen wir eine Bilderbuchkarriere!

THRILLER | Die einzige Aussicht, die Carlton Leach in seinem Leben hat, ist die auf heruntergekommene Backsteinbauten im englischen Essex der 70er-Jahre. Er hat keinen Job, keine Zukunft und verbringt seine Freizeit am liebsten damit, mit seinen Hooligan-Kumpels Anhängern gegnerischer Fußballteams den Schädel einzuschlagen. Durch Zufall erhält Carlton eine Stelle als Türsteher und macht sich mit seiner ebenso brutalen wie effektiven Art schnell einen Namen. Schließlich wird er von Drogenbossen als Schläger engagiert und prügelt sich Stück für Stück die Karriereleiter in der englischen Unterwelt hoch.

WIE WAHR, WIE WAHR!

Footsoldier erzählt die wahre Geschichte von Carlton Leach und die ist alles andere als ein Kindergeburtstag. Es wird gestochen, mit Äxten zugeschlagen, geschossen, verstümmelt, gefoltert und gemordet – und das alles in Großaufnahme. Von Beginn an versteht es Regisseur Julian Gilbey, den Zuschauer in den Bann zu ziehen und den eigentlichen Drecksack Leach irgendwie sympathisch erscheinen zu lassen. Ein Pflichtfilm für abgebrühte Thriller-Fans, die nichts gegen etwas (eigentlich verdammt viel) Blut haben. Michael Grill



FASSUNG GESCHNITTEN: Ja
LÄNGE: 109 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT



»Der neue Trend aus Übersee: essbare Visitenkarten.«

Nachdem die Fans des gegnerischen Teams zu Brei geschlagen sind, hinterlassen Carlton und seine Kumpels Visitenkarten.

I am Legend

DVD



Rückblende: Robert Neville (Will Smith) hält seine Tochter (Willow Smith) bei der Evakuierung der Stadt im Arm.

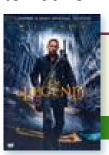
»Dumm: nach der Scheidung die Kinder am Hals haben.«

»Die Mund-zu-Mund-Beatmungspuppen beim Roten Kreuz sind widerlich.«

Eine Horde Infizierter verschafft sich Zugang zum Haus von Robert Neville. Nicht so schön: Die Monster sehen alle gleich aus.

Im Jahr 2009 ist Krebs endlich geheilt. Drei Jahre später wütet dafür eine viel schlimmere Krankheit.

HORROR | Das zur Krebsbekämpfung entwickelte Virus beseitigt dummerweise nicht nur den Krebs, sondern auch den Träger. Wer nicht stirbt, mutiert zu einer Mischung aus Zombie (dumm) und Vampir (lichtscheu). Nur ein kleiner Teil der Menschheit bleibt immun. So auch der Doktor Robert Neville (Will Smith), der im tagsüber menschenleeren New York mutterseelenallein freilaufende Tiere jagt oder an Ratten und infizierten „Zompiren" experimentiert, um ein Heilmittel gegen die Plage zu finden. Nachts muss er sich dagegen in seinem Haus einsperren ... *I am Legend* ist eine solide Mischung aus Horror und Science-Fiction, kämpft aber an einigen Stellen mit Längen. Wer sich die Special Edition kauft, kommt in den Genuss eines sehenswerten alternativen Endes. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	96 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT

The Mad

DVD

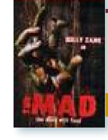


»Tragischer Unfall beim Krawattebinden.«

Jason Hunt (rechts) ersticht den angreifenden Zombie mit einer Mistgabel.

„Das ist Waaaaahnsinn! Warum schickst du mich ..." ... zu den Rindern! Das könnten die Protagonisten aus *The Mad* grölen.

HORROR-KOMÖDIE | Als Jason mit seiner Geliebten, seiner Tochter und deren Freund einen Zwischenstopp an einer Raststätte mitten in der Pampa einlegt, stellt er fest, dass das Rindfleisch von örtlichen Bauern nicht unbedingt gesund ist. Dessen Verzehr infiziert die anderen Gäste nicht nur mit einer Form von Rinderwahnsinn, sondern verwandelt sie auch in blutrünstige Zombies. Die gebratenen Steaks erwachen aber auch selbst zum Leben und greifen ahnungslose Opfer an. Ob dieser Kniff zum lustigen oder zum schrecklichen Teil dieser Horror-Komödie gehört, wissen wir auch nach zweimaligem Durchsehen nicht. Sowohl Schockmomente als auch richtige Brüller fehlen völlig. Es gibt zwar laufend komische Situationen, dabei bleibt es aber auch schon – komisch und nicht lustig. Zum Vergleich: Der Film ist in etwa so aufregend, wie es eine PC ACTION ohne spannende Berichte über Spiele und ohne ihren Humor wäre. Quasi wie unsere Konkurrenz: ein Durchschnittsprodukt. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	79 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



KINO Hancock

Komödie | Will Smith gibt als versoffener und fahrlässig handelnder Superheld eine unterhaltsame Figur ab. Die Bevölkerung ist wenig dankbar für seine „guten Taten", bis der PR-Berater Ray sein Image aufpoliert ... Eine Action-Komödie mit Biss, die jedoch ab der Mitte schwächelt und zu viele Fragen offen lässt. (EM)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	92 Minuten
WERTUNG:	GUT



DVD The 8th Plague

Horror | Die attraktive Launa (siehe Bild) macht sich mit einigen Freunden auf, um ihre Schwester Nikki zu finden. Diese ist vor nicht allzu langer Zeit bei einem Campingurlaub verschwunden. Vergessen Sie die Story, der Fokus des nicht wirklich tollen Films liegt auf schlecht gemachter Splattergewalt. Wer's mag ... (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	90 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND

DVD Piggy Banks

Drama | In *Piggy Banks* dreht sich alles um die zwei skrupellosen Brüder John und Michael Vanderslip, die nach Lust und Laune Menschen ausrauben und töten. Nett gemachter Film mit interessanter Story und durchschnittlichen Schauspielern – kann man sich mal anschauen, muss man aber nicht. (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	84 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Night of the Living Dead 3D

Horror | Wenn Sie bescheuert aussehen möchten, setzen Sie sich am besten eine Günther-Beckstein-Maske oder eine 3D-Pappbrille auf. Von zuletzt Genannter liegen dem Film zwei Exemplare bei und liefern einen LSD-Farbrausch samt guten 3D-Effekten. Der Zombie-Streifen selbst ist allerdings größtenteils öde. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	77 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND

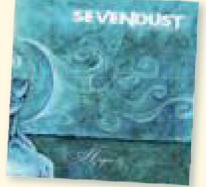


Sonic Syndicate

Love and other Disasters | Die Newcomer aus Schweden treffen mit ihrem Mix aus Pop und Heavy Metal den Nerv der Jugend. Bereits dank des Debütalbums vor einem Jahr feierte die Gruppe mit den seltsamen Frisuren erste Charts-Erfolge. Die neue Platte ist ein wenig sanfter und wesentlich massenkompatibler. Hits wie „Jack of Diamonds" und die schaurig schöne Ballade „My Escape" dürften mehr einschlagen als Möllemann beim Fallschirmspringen. Ab Herbst ist Sonic Syndicate mit den Erfolgs-Metallern In Flames auf Tour. Anschauen! (RW)

LABEL Nuclear Blast
WERTUNG: GUT

Sevendust



Chapter 7: Hope & Sorrow | Es ist unglaublich, mit welcher Konstanz die Band aus Atlanta ein super Album nach dem anderen abliefert. Die Hit-Dichte ist in *Chapter 7* zwar nicht so hoch wie in den Meisterwerken *Home* (1999) oder *Animosity* (2001), dennoch lässt sich der Silberling in einem Rutsch durchhören, ohne dass man sich während der knapp 50 Minuten auch nur eine Sekunde langweilt. Im Gegenteil: Der Sound ist, wie von Sevendust gewohnt, unglaublich brutal und bläst einen beim ersten Anhören buchstäblich vom Hocker. (RW)

LABEL Rykodisc/Rough Trade
WERTUNG: SEHR GUT



In Extremo

Sängerkrieg | Die neue CD der mittelalterlich angehauchten Berliner ist mit Abstand das härteste Werk ihrer Karriere. Das liegt an der aggressiven Abmischung, bei der die Gitarren sich wie eine Wand vor den Dudelsäcken und Bläsern aufbauen. Doch die Platte ist nicht nur rauer, sie ist auch schneller als alles, was die Barden bisher gemacht haben. Das dürfte viele eingefleischte Fans zwar ordentlich vor den Kopf stoßen, aber hier entwickelt sich eine Band weiter – und das sollte man honorieren. Alle, denen In Extremo bislang zu seicht war, freuen sich. (DM)

LABEL Vertigo/Universal
WERTUNG: SEHR GUT

Klassiker des Monats:

Bad Religion



No Control | Die fünf Kalifornier gelten als Ur-Väter des melodischen Punk-Rocks. Greg Graffins intelligente politische Texte, gepaart mit den treibenden Gitarren und dem flotten Schlagzeugspiel, ergeben eine Mischung, die bis heute ihresgleichen sucht. Keines der 15 Lieder ist länger als drei Minuten und es ist nahezu unmöglich, das Hit-Bombardement zu überstehen, ohne sich dabei etliche Ohrwürmer einzufangen. (RW)

LABEL Epitaph/SPV
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Soulfly



»Waren erfolgreich: Rasta-Fahnder.«

Von links: Bobby Burns (Bass), Max Cavalera (Gebrüll, Gitarre), Joe Nunez (Schlagzeug), Marc Rizzo (Gitarre).

Auch auf dem sechsten Studioalbum machen die Brasilianer das, was sie am besten können: modernen Thrash-Metal mit jeder Menge Gebrüll – herrlich!

CONQUER | Oberschreihals Max Cavalera hat viel um die Ohren: Mit der Band Sepultura wurde der Mann mit den wirren Rastalocken weltbekannt, verkrachte sich aber mit seinem Bruder Igor, der bei Sepultura die Schlagzeugstöcke schwang, dermaßen, dass er die Band verließ und sein eigenes Projekt, Soulfly, gründete. Die poltern nun schon seit 1997 durch die Musiklandschaft und zehren größtenteils von der Popularität ihres Frontmanns, der allerdings nie mehr zu der Form früherer Zeiten fand. Das lag zum einen am tragischen Tod seines Sohnes und zum anderen am andauernden Zwist mit seinem Bruderherz, der die gesamte Familie spaltete und Max sein gewohntes Umfeld zerstörte, das er zur Regeneration so dringend brauchte. Seit Anfang des Jahres haben sich die beiden Streithähne wieder versöhnt – und genau das hört man der neuen Soulfly-Scheibe an. Alle elf Lieder sind kompromisslose Energiebündel, die trotz der Aggressivität jede Menge Kraft vermitteln. Produziert wurde *Conquer* von Max Cavalera persönlich, Andy Sneap von Machine Head machte den Endmix, der mit einem klaren, aber äußerst dicken Sound besticht. Soulfly treibt sich diesen Sommer auf allen namhaften Festivals herum, um das Publikum mit der wiederentdeckten Spielfreude zu begeistern. Noch ein Grund mehr, mal wieder zu zelten! Ralph Wollner

LABEL Roadrunner Records/Warner
WERTUNG: SEHR GUT

Disturbed



»Hier der Beweis: Wer im Glashaus sitzt, sollte nicht mit Steinen werfen.«

Von links: Dan Donegan (Gitarre), David Draiman (Gesang), Mike Wengren (Schlagzeug) und John Moyer (Bass).



Trotz neun Millionen verkaufter Alben scheint die Laune der Band aus Chicago jedes Jahr schlechter zu werden.

INDESTRUCTIBLE | Eigentlich müssten sich die vier düsteren Typen pudelwohl fühlen. Schließlich hat sie der weltweite Erfolg zu stinkreichen Menschen gemacht, die nur noch auf den größten Festivals gastieren. Die 49 Minuten der neuen CD sind jedenfalls eine fett produzierte Psychowalze, wie sie die Herren bisher noch nicht veröffentlicht haben. Trotz aller Härte fahren alle zwölf Lieder direkt ins Tanzbein. Das liegt vor allem an Ausnahmesänger David Draiman, der einen ganz speziellen Groove in seiner Stimme hat. Nach *The Sickness* von 2000 die beste Platte der eigenartigen Gesellen. Unbedingt anhören! Ralph Wollner

LABEL Warner
WERTUNG: SEHR GUT



Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Hass mich" von Audiomat, finden Sie auf unserer DVD. Als Bonussong gibt es „Verachtete Kunst" von Jeaw.



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Thrash-Metal?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

Battlefield: Bad Company


»Die Robo-Elefanten zogen sich in den Dschungel zurück.«

In dieser Mission schützen Sie amerikanische Panzer.


»Während das Alpha-Team schon abgezogen ist, übt das Tango-Team noch die letzten Schritte.«

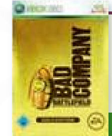
Ihre Kollegen: Links üben Sweetwater und Haggard Golf, rechts lauscht Sergeant Redford.


»Neulich an der Häuserfront: Angriff der Einfamilienhäuser.«

Über Kimme und Korn visieren Sie einen Gegner an, der Sie mit einer Granate bewirft.

Soldat, es heißt wieder, mit *Battlefield* in den Krieg zu ziehen. Diesmal allerdings nur auf Konsolen.

EGO-SHOOTER | Gleich vorweg: *Call of Duty 4* wird durch *Bad Company* nicht vom Genre-Thron gestoßen. Dennoch überzeugt der witzige Schwedenhappen. Nach dem Motto „Unter den Blinden ist der Einäugige König" leitet der Spieler die Deppen-Einheit B-Company. Wobei „leiten" zu hoch gegriffen ist, denn Ihre Mitstreiter stehen mehr im Weg, als dass sie helfen. Und sagen lassen Sie sich auch nichts. Im Kampf gegen virtuelle Russen sammeln Sie Goldkoffer. Den Rest sprengen Sie in die Luft. Auch online lässt as das Spiel trotz nur einem Modus krachen. In den nächsten Wochen will EA zudem den Conquest-Mehrspieler-Modus als kostenlosen Download nachreichen. Wer noch zehn Euro zusätzlich investieren mag, bekommt die Gold-Edition mit fünf direkt freigeschalteten Waffen, Bonus-Videos und anderen Extras. Unter der Hand haben wir übrigens erfahren, dass *Bad Company 2* angeblich bereits geplant ist und auch für den PC erscheinen soll. Halleluja, Kameraden! Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Dice/Electronic Arts
WERTUNG:	SEHR GUT

Civilization Revolution



»Wer A drückt, muss auch B drücken.«

Tabellen verschaffen Spielern Überblick über ihre zunächst noch kleinen Städte.

Der Untergang des Abendlandes steht bevor. Allerdings nur, wenn Sie Ihre Zivilisation nicht im Griff haben.

RUNDEN-STRATEGIE | Einem PC-Spieler etwas über *Civilization* erzählen zu wollen, ist wie einen Radsportprofi zu fragen, ob er schon mal gedopt hat. Jeder weiß natürlich, das *Civ* ein unglaublich ödes, aber tiefschürfendes Strategiespiel für Frauen und Buchhalter ist. Aus einem unerfindlichen Grund macht es diesen Menschen Freude, ihr Volk zur Weltherrschaft zu führen. Der Konsolenableger glänzt dabei mit einem vereinfachten Spielablauf, der prima für einen entspannten Städtebau-Abend taugt. Erwarten Sie nur keine Action oder allzu große Spieltiefe: Das Leben ist kein Wunschkonzert. Joachim Hesse

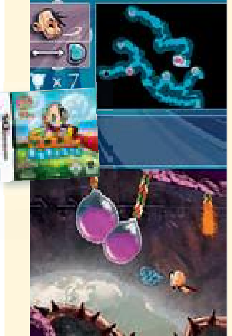
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Firaxis/Take 2
WERTUNG:	GUT



Das Bourne Komplott

Action | Wer Jason Bourne aus dem Kino kennt, erfährt nun mehr über den Geheimagent. Wenn Sie sich durch die Levels prügeln und ballern, erinnert das Spiel an *Stranglehold*. Ihr Angriffsrepertoire ist allerdings beschränkt wie das Talent von Ex-„Superstar" Alexander Klaws. Fazit: rasant, aber zu linear und eintönig. (JO)

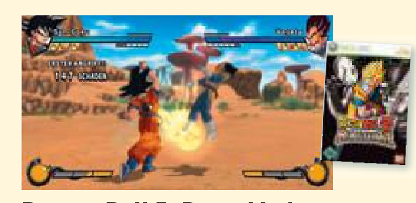
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	High Moon Studios/Vivendi
WERTUNG:	AUSREICHEND



Soul Bubbles

Geschicklichkeit | Schon der Anfang macht klar: Das Spiel enthält keine „lizenzierten Rennautos" und „postapokalyptischen Soldaten". Dennoch ist es eine kleine Perle der mobilen Unterhaltung. Wie früher bei *Bubble Ghost* pusten Sie eine Blase durch Labyrinthe. Die überraschen bis zum Ende mit feinen Spielideen und Elementen. Klasse! (JO)

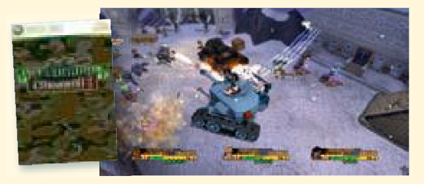
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Mekensleep/Eidos
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Dragon Ball Z: Burst Limit

Action | PC ACTION-Leser dürfen mit den *Dragon Ball*-Figuren das machen, was sie schon immer machen wollten: ihnen mal ordentlich die Fresse polieren. Das Ganze artet in eine wilde Knöpfchendrück-Orgie aus, die zeitweise Spaß bereitet, sofern Sie keinen Sinn dahinter suchen. Wiederspielwert gibt es keinen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Namco/Atari
WERTUNG:	AUSREICHEND



Wolf of the Battlefield: Commando 3

Action | Diese etwas detailarme Download-Fortsetzung eines Spielhallen-Urgesteins von 1985 begeistert durch schlichte Eleganz. Okay, eigentlich ist der Draufsicht-Rundum-Söldner-Shooter eher ein biederes Geballer ohne Tiefgang, aber zu dritt kommt bei Xbox Live dennoch Party-Laune auf. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Backbone Entertainment/Capcom
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Das Colecovision, umrahmt von einigen Spielen aus den Achtzigerjahren und zwei Hardware-Erweiterungen (links und rechts).

»Wichtig: Müll immer brav trennen!«

Foto: Joachim Hess

SPIELHALLE FÜRS KINDERZIMMER

CBS Colecovision

AUF DVD
VIDEO

Einer Firma, die erst Lederteile für Schuhmacher fertigte und später potthässliche Puppen, gebührt ein Platz im Spiele-Olymp.

Coleco heißt das Unternehmen, welches 1982 das Colecovision auf den Markt brachte. 1932 als Zulieferer für Schuhmacher gegründet (Connecticut Leather Company), wollten die Firmeninhaber in den frühen Achtzigerjahren vor allem Marktführer Atari (VCS 2600) und Mattel (Intellivision) das Wasser abgraben. Das klappte trotz klarer technischer Überlegenheit nicht. Ein Erfolg wurde das System trotzdem, denn Otto Normalverbraucher konnte sich erstmals Titel aus der Spielhalle fast originalgetreu ins heimische Kinderzimmer holen. Mehr als sechs Millionen verkaufte Geräte sprechen eine deutliche Sprache für die Beliebtheit. Mit dem Hardware-Erweiterungsmodul #1 war es übrigens möglich, Atari-2600-Spiele zu daddeln.

TELEFONSTEUERUNG

Das Colecovision setzte hauptsächlich auf Automatenumsetzungen wie *Donkey Kong* (wir empfehlen den Filmbeitrag „PC ACTION spielt" auf unserer DVD), *Carnival*, *Lady Bug*, *Mouse Trap*, *Donkey Kong Junior* und *Zaxxon*. Speziell für die Konsole entwickelte, nennenswerte Titel waren Mangelware. Dazu gehörten *Smurf*, *War Room*, *Illusions* und *Fortune Builder*, ein Spiel im *Sim City*-Stil. Die der Konsole standardmäßig beigepackten Joysticks mit je zwei Feuerknöpfen an der Seite erinnerten wegen der zwölf zusätzlichen Membran-Tasten und der Spiralkabel an Telefone und präsentierten sich reichlich unhandlich. Immerhin waren derer zwei beigelegt, was heutzutage bei Xbox 360, PlayStation 3 & Co. ja eher unüblich ist. Ein weiterer Clou: Daddler konnten die Joysticks platzsparend in der Konsole verstauen. Coleco ließ sich aber noch weitere Steuerungsmöglichkeiten einfallen. Einen Trackball mit vier roten Feuerknöpfen etwa, der mit dem *Centipede*-Klon *Slither* unters Volk gebracht wurde. „Roller Controller" hieß dieses Teil. Wer nicht weiß, was ein Trackball ist: Es handelt sich gewissermaßen um eine auf dem Rücken liegende Computermaus – und zwar keine optische, sondern eine mechanische Maus mit Kugel. Diese drehte man mit der Handfläche, um ein Spiel zu steuern. Ferner gab es den sogannten Super Action Controller. Den hielt man wie einen Säbelgriff, wobei Zeige-, Mittel-, Ring- und kleiner Finger je eine farbige Taste bedienten. So konnte der Spieler bis zu vier Charaktere gleichzeitig steuern. Zum Einsatz kam das Gerät vor allem bei den Titeln *Action Baseball*, *Rocky Super Action Boxing*, *Super Action Football*, *Front Line*, *Spy Hunter* und *Star Trek*.

LENKEN UND DENKEN

Für damalige Verhältnisse eine Sensation war die Hardware-Erweiterung #2. Eigentlich handelte es sich dabei um einen weiteren Controller: ein Lenkrad samt Pedalen, das vor allem für das Rennspiel *Turbo* produziert worden war. Ferner konnte man *Destructor*, *Bump'N'Jump* und *Dukes Of Hazzard* damit spielen. Bis zu diesem Zeitpunkt war kein ähnliches Steuergerät für den Heimbereich erhältlich. Heute müsste ein Entwickler wohl ein komplettes Fahrzeug inklusive Bewegungshydraulik mit seinem Rennspiel ausliefern, um ähnliche Aha-Oho-Effekte zu erzielen. Hardware-Erweiterung #3 schließlich verwandelte die Spielkonsole in einen Heimcomputer mit Typenraddrucker, Bandlaufwerk und Textverarbeitungsprogramm. Letztlich ging das System aber durch den weltweiten Videospielcrash von 1983 zugrunde, als neue Heimcomputer wie der Commodore 64 aufkamen. Coleco stellte die Produktion seiner Konsole 1984 ein – und feierte stattdessen mit den potthässlichen Cabbage-Patch-Kids-Puppen (Kohlkopf-Puppen) große Erfolge. Aber das ist eine andere Geschichte.

Harald Fränkel

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

Name	CBS Colecovision
Hersteller	Coleco
Herkunftsland	USA
Erschienen	1982
Veröffentlichte Spiele	rund 170
Erstes Spiel	*Donkey Kong* und elf weitere Starttitel
Hauptprozessor und Takt	Z80A mit 3,579 MHz
Auflösung	256 x 192 Bildpunkte
Farben	16

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

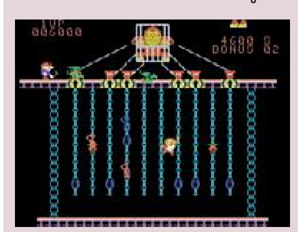
www.videogamecritic.net/colecoae.htm	Englische Testseite
www.zock.com/8-Bit/D_Coleco.HTML	Deutsche Infoseite
http://de.wikipedia.org/wiki/Colecovision	Wikipedia-Artikel

Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die besten! Wir haben Vorschläge für Sie parat.

1 Donkey Kong Junior

JUMP & RUN | Der heute berühmte Klempner Mario war damals noch Tischler und fungiert bei diesem Spiel als Bösewicht! Ziel ist es, den Gorilla Donkey Kong aus der Gefangenschaft zu befreien, wobei Sie dessen Sohn Junior steuern. Der Affe Ihres Vertrauens bewegt sich über schwebende Plattformen, schwingt zwischen Lianen hin und her und springt auf Trampolinen herum, um in den Levels jeweils ganz nach oben zu gelangen.

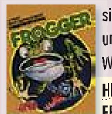


HERSTELLER Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR 1983

2 Frogger

JUMP & RUN | *Frogger* ist einer der ganz großen Automatenklassiker und fast so berühmt wie *Pac-Man* oder *Space Invaders*. Der Spieler lenkt einen Frosch über eine verkehrsreiche Straße und einen Fluss. Im Gewässer gilt es, auf treibende Baumstämme zu hopsen, weil die digitale Amphibie andernfalls absäuft. Krokodile erschweren die Mission. Bonuspunkte gibt es unter anderem, wenn Mann ein Weibchen bespringt. Sexy!





HERSTELLER Konami
ERSCHEINUNGSJAHR 1983

3 Mr. Do!

ACTION | *Mr. Do!* ist ein Labyrinthspiel, aber komplexer als etwa *Pac-Man*. Noch stärker erinnert es an *Dig Dug*, weil Sie ebenfalls Tunnel graben. Held ist ein Zirkusclown, der sich auf der Flucht vor Monstern befindet und in den Levels so viele Kirschen sammeln soll wie möglich. Äpfel kann der kleine Held als Waffen einsetzen, indem er unter den Früchten einen Gang gräbt und diese im Idealfall auf ein oder mehrere böse Kreaturen fallen.





HERSTELLER Universal
ERSCHEINUNGSJAHR 1983

4 Turbo

RENNSPIEL | Das Spiel erschien in einer riesigen Verpackung – weil praktischerweise ein Lenkrad inklusive Pedale beilag. Doch *Turbo* war auch sonst für seine Zeit außergewöhnlich, wegen der wechselnden Streckenverhältnisse nämlich. Rennen führen unter anderem durch eine Stadt mit riesiger Häuserfront, über vereiste Straßen, am Strand entlang sowie durch die Nacht. Und Bäume waren anno 1982 grafisch ebenfalls keine Selbstverständlichkeit!



HERSTELLER Sega
ERSCHEINUNGSJAHR 1982

5 Jumpman Junior

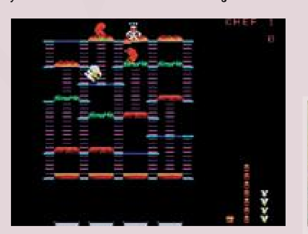
JUMP & RUN | *Jumpman Junior* ist ein weiteres klassisches Plattformspiel. Der Held muss in zwölf Bildschirmen – das war damals eine ganze Menge – alle Bomben einsammeln. Zu diesem Zweck rennt und springt er durch jeden Level und hetzt an Seilen rauf und runter. Außerdem muss er Kugeln meiden, die ihn durchlöchern sollen. Eine Besonderheit war, dass es für jeden Abschnitt mehrere Lösungsmöglichkeiten gibt.



HERSTELLER Epyx
ERSCHEINUNGSJAHR 1984

6 Burgertime

ACTION | Als Koch Peter Pepper gilt es, in jedem der sechs Levels vier Hamburger zusammenzustellen. Um die Brötchenhälften, Fleischscheiben und Salatblätter zu stapeln, muss er darüberlaufen. Während des Gerennes über Leitern und Stege wollen ihm Feinde in Form von Hotdogs, Spiegeleiern und Gurkenscheiben an den Kragen. Pfefferspray lenkt die Killer-Nahrung ab. Zerquetschen lässt sie sich zwischen fallenden Burger-Teilen.



HERSTELLER Data East
ERSCHEINUNGSJAHR 1984

7 Q*Bert

JUMP & RUN | Q*Bert ist ein kugelförmiger Kerl mit langer Nase, der auf Würfeln herumhüpft, die zu einer Pyramide gestapelt sind. Sinn des Ganzen: die Würfel umfärben, bis alle gleich aussehen. Springt der Pummelheld ins Leere, verliert er ein Leben, was wegen der etwas fummeligen Steuerung leicht mal passieren kann. Erschwert wird Q*Berts Job durch ebenfalls kugelförmige Feinde, die er nicht berühren darf.



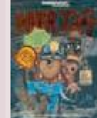


HERSTELLER D. Gottlieb & Co.
ERSCHEINUNGSJAHR 1983

8 Miner 2049er

JUMP & RUN | Bounty Bob heißt der Held in *Miner 2049er*, das wie eine Mischung aus *Pac-Man* und *Donkey Kong* wirkt. Der Spieler steuert sein Männeken über Leitern und Stahlträger, wobei er die zuletzt Genannten komplett ablatschen muss, um in den nächsten Level zu gelangen. Dabei wollen ihm Mutanten an den Kragen. Diese kann Bob vernichten, wenn er sich Werkzeuge schnappt, die in den elf Levels herumliegen.



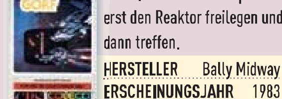


HERSTELLER Big Five
ERSCHEINUNGSJAHR 1983

9 Gorf

ACTION | *Gorf* war für die damalige Zeit ein Ausnahme-Shooter, weil er quasi vier Spiele in einem bot. Der erste Level erinnert stark an *Space Invaders*, der zweite an *Galaga*. Im dritten Abschnitt muss der Spieler Raumschiffe treffen, die aus einem schwarzen Loch kommen, ehe sie entfleuchen können. Bei Level 4 wartet schließlich ein gewaltiges Mutterschiff. Hier muss der Spieler erst den Reaktor freilegen und dann treffen.





HERSTELLER Bally Midway
ERSCHEINUNGSJAHR 1983

10 Zaxxon

ACTION | *Zaxxon* war insofern etwas Besonderes, weil es als erstes Spiel gilt, das räumliche Tiefe darstellte. Man könnte auch von Pseudo-3D sprechen. Gerade die isometrische Sicht von schräg oben machte die Steuerung allerdings recht knifflig. Worum es geht? Der Spieler fliegt durch eine Art Festung und bekommt es mit Mauern, Energieschilden, Raketen, Kanonen und natürlich feindlichen Schiffen zu tun.





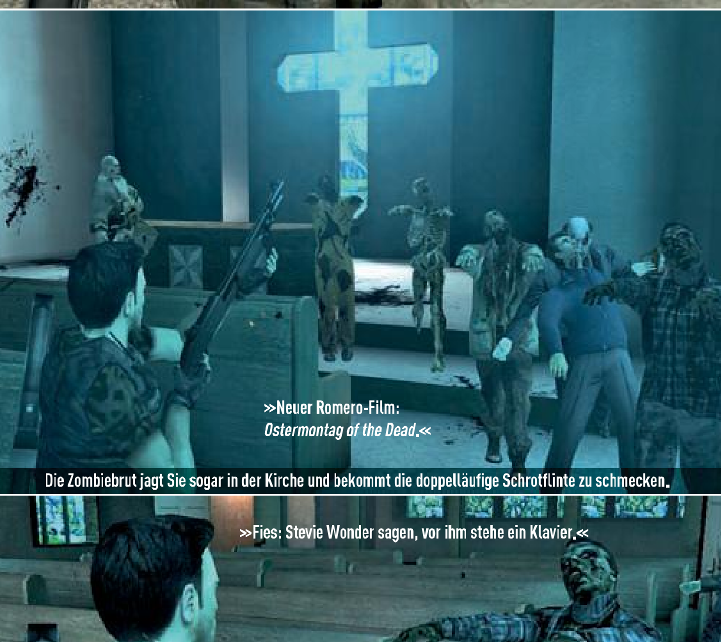
HERSTELLER Sega
ERSCHEINUNGSJAHR 1982

Der Protagonist stellt sich bei Tageslicht in der Wohngegend Fairfield Estates auf offener Straße der Zombie-Horde.

»Nein, verdammt! Ich will den *Wachtturm* nicht abonnieren!«

MAX PAYNE 2

Grabgeflüster



»Neuer Romero-Film: *Ostermontag of the Dead.*«

Die Zombiebrut jagt Sie sogar in der Kirche und bekommt die doppelläufige Schrotflinte zu schmecken.

»Fies: Stevie Wonder sagen, vor ihm stehe ein Klavier.«

Im Lauf des Spiels wählen Sie aus 13 Waffen. Hier ballern Sie mit einem M249 auf einen Zombie.

Massen an Zombies, dicke Knarren und Spielelemente aus *Resident Evil* buhlen um Ihre Gunst – und Sie müssen lediglich am Leben bleiben.

ABSENT GRAVE | In der Komplettkonvertierung *Absent Grave* für *Max Payne 2* bekommen Sie es mit fiesen Untoten zu tun, die Sie anknabbern und über den Jordan schicken wollen. Grundsätzlich geht es darum, den Horden von anstürmenden Zombies möglichst lange die virtuelle Stirn zu bieten und überhaupt am Leben zu bleiben. Neben dieser Hauptaufgabe müssen Sie in einigen Levels Aufgaben erfüllen. So sollen Sie in einem Spielabschnitt verhindern, dass Ihre fauligen Gegenspieler in ein Einkaufscenter eindringen.

DER TOD IST ERST DER ANFANG

An das Hauptspiel *Max Payne 2* erinnert kaum noch etwas. *Absent Grave* spült ein neues Aussehen von Held und Gegnern sowie neue Levels, Musik, Soundeffekte, Animationen und Waffen auf Ihre Festplatte. Vor allem an den Zombies und Wummen hat der Modder kräftig gefeilt. Den Untoten verpasste er neue Animationen und Soundeffekte. Mit 13 neuen Knarren ballern Sie in der Mod herum. So bekommen Sie eine doppelläufige Schrotflinte, ein M249 (leichtes Maschinengewehr) und eine schicke Kettensäge (kleines Bild oben) ins Patschehändchen. Obendrauf spendierte der Modder eine komplette Überarbeitung der grafischen Anzeigen im Spiel (HUD).

DER MACHT'S RICHTIG!

Anfang 2007 begann Daniel „DanTheMan004" McWilliams, an der Modifikation zu werkeln. Dem Neuseeländer passte es gar nicht, dass die Mod *Blood Will Tell*, die damals in Entwicklung war, eingestellt wurde. „Wenn niemand anders eine Zombie-Mod für *Max Payne 2* macht, dann mache ich es eben selbst", erklärte der Schüler gegenüber PC ACTION. Der heute 16-Jährige ist sich gegenüber PC ACTION sicher: „Alle Grafiken sind von hoher Qualität und zeigen, was die Engine von *Max Payne 2* zu leisten vermag." Nach dem noch notwendigen Feinschliff soll *Absent Grave* voraussichtlich Ende dieses Jahres erscheinen. Marc Brehme

Info: www.moddb.com/mods/absent-grave

UNREAL TOURNAMENT 3

Sei doch bitte Dieb!



Einer der Diebe wartet mit gezücktem Bogen auf die Wachen des Herrenhauses.

Schleichen Sie mit anderen Räubern durch ein Herrenhaus, um es auszuräumen.

NIGHTBLADE | Haben Sie sich schon mal gewünscht, die spannenden Missionen der *Thief*-Reihe im Mehrspieler-Modus zu spielen? *Nightblade* will Ihnen dies ermöglichen. Eine Gruppe Diebe dringt in ein Herrenhaus ein und muss unter den aufmerksamen Augen der Wachen die Wertgegenstände stibitzen. Schleichen ist angesagt, denn die Wächter machen schnell Mus aus den Langfingern. Ein Erscheinungstermin steht allerdings noch nicht fest.

Andreas Bertits

Info: www.night-blade.com

Einer der Kämpfer stürmt schreiend mit einer Art Speer auf den Gegner zu.



CRYSIS

Schlagerparade!

Um Ihr Volk vor der Auslöschung zu bewahren, kämpfen Sie in Arenen um das virtuelle Überleben.

IKUSA LEGENDS | Gescheite Prügelspiele sucht man für den PC bisher vergeblich. Das dachte sich auch das Modteam um JHarford. Jetzt arbeitet es an einer Mod für *Crysis*, in der Sie sich mit anderen Spieler verhauen – virtuell natürlich. *Ikusa Legends* spielt „am Ende der Zeit". Die Völker des Universums kämpfen in Arenen um ihr Überleben, um ihre Rasse vor dem Untergang zu bewahren. *Ikusa Legends* soll laut den Entwicklern zerstörbare Kampfareale bieten. Außerdem weisen die einzelnen Krieger unterschiedliche Kampfstile mit vielen spektakulären Spezialangriffen auf. Wer auf *Tekken* und *Street Fighter* steht, sollte diese äußert interessante Modifikation im Auge behalten. Wann sie erscheint, kann das Modteam jedoch derzeit noch nicht sagen.

Andreas Bertits

Info: http://ikusalegends.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
BF2 Ultimate: Mod Pack 3	18 MB	http://ultimate-coop.over-blog.com		GUT
Point of Existence 2: Fan Mappack	302 MB	www.pointofexistence.com		SEHR GUT
BATTLEFIELD 2142				
Conflict 2142 v2.91	25 MB	www.moddb.com/mods/conflict-2142		SEHR GUT
HER Titan	1 MB	www.mods.hajas.org		GUT
C&C: GENERÄLE – DIE STUNDE NULL				
C&C Tiberian Dawn Redux 1.1	427 MB	http://cnctdredux.cnc-comm.com		SEHR GUT
Vietnam Glory Obscured 1.1	168 MB	www.vgomod.co.nr		SEHR GUT
CAESAR 4				
Caesar in Exile	30 MB	atomicgamer.com/file.php?id=69255		SEHR GUT
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE				
Zombie Mod 1.25	9 MB	www.moddb.com/mods/dobbys-zombie-mod-125		BEFRIEDIGEND
DOOM III				
Desolated: The Crying Fate – Demo	216 MB	http://davethefreak.scholze-wsb.de	115	SEHR GUT
Dooming	4 MB	www.freewebs.com/doommarine23		GUT
Z-Hunter	109 MB	www.zhunter.atomicarmadillo.com	113	SEHR GUT
ENEMY TERRITORIES: QUAKE WARS				
Wheels of War 0.2	186 MB	www.wheelsofwar.co.uk		SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
Age of Chivalry 1.1.1	84 MB	www.age-of-chivalry.com		HERAUSRAGEND
Dear Esther	210 MB	www.thechineseroom.co.uk		GUT
Eternal Silence 3.1	61 MB	www.eternal-silence.net	112	SEHR GUT
Forsaken	166 MB	www.moddb.com/mods/forsaken		SEHR GUT
Fortress Forever 2.0	485 MB	www.fortress-forever.com		SEHR GUT
Half-Life 2: Old School	223 MB	www.moddb.com/mods/half-life-old-school	117	GUT
Occupation: Source	91 MB	www.occupation-source.com		SEHR GUT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR				
Das heilige Römische Reich	249 MB	www.twcenter.net	118	SEHR GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
World of Goliath	176 MB	www.worldofgoliath.nwvault.ign.com	115	SEHR GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Adash: Stadt der Magie (Kapitel 1)	320 MB	www.ei-der-zeit.com	116	SEHR GUT
Growlf's Hot Clothes and Armor v 5.0	139 MB		117	SEHR GUT
Hinter der Tür	3.16 MB	http://oblivionmodgods.de	119	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 3				
Community Bonus Pack 3 Volume 1	287 MB	http://cbp.beyoundunreal.com	116	SEHR GUT
MK3rdPersonMutator 2.3	1 MB	www.moddb.com/mods/mk3rdpersonmutator	117	SEHR GUT
Psionic Storm	8 MB	http://impactinteractive.googlepages.com/PsionicsStorm.html		SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Quartz	0,3 MB	www.buffed.de	117	SEHR GUT

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

»Unblutig: Deathmatch für Blinde.«

Im Hangar eines United-Terran-Forces-Schiffs stehen sich ein Soldat der Neo Galactic Militia (links) und ein Verteidiger der UTF gegenüber, während im Weltraum eine heiße Schlacht tobt.

HALF-LIFE 2

Stille Schlacht

Im Weltraum hört Sie niemand schreien, wenn Sie sich in die Kämpfe zwischen zwei Parteien stürzen.

ETERNAL SILENCE 3.1 | Die Luft flimmert, als der Soldat der Neo Galactic Militia Napalm aus seinem Flammenwerfer über den Hangar des United-Terran-Forces-(UTF-) Schiffes verteilt. Schnell springt er hinter einem Jäger in Deckung und wartet auf die Piloten. Er hat eine heiße Überraschung für sie vorbereitet.

KRIEG DER STERNE

Eternal Silence 3.1 für *Half-Life 2* versetzt Sie in einen galaktischen Krieg. Die beiden zuvor genannten Fraktionen bekämpfen sich bis aufs virtuelle Blut im Weltraum und an Bord von Großkampfschiffen. Ziel beider Parteien ist es, das Flaggschiff der Gegner einzunehmen. Dazu müssen Sie sich zunächst in das Cockpit eines Schiffes schwingen und die gegnerischen Korvetten ausschalten. Der Feind tut dies natürlich auch, was zu heißen Raumkämpfen führt. Sind alle Korvetten in Rauch aufgegangen, landen die Spieler auf dem Großkampfschiff und kämpfen sich hier durch die Gänge, um Schild-, Waffenstationen und Hangar einzunehmen. Das Team, dem dies zuerst gelingt, gewinnt.

KARTENPARTY

Die aktuelle Version liefert zwei Karten mit. Bei Nebular befinden sich die Fraktionen in einer erbitterten Schlacht innerhalb eines Nebels. Gegner kämpfen sich durch gleißend helle Gänge, liefern sich spannende Schlachten in Kontrollzentren und müssen während der Raumkämpfe stets darauf achten, dass jederzeit Jäger aus dem Dunst auftauchen können. Die Karte Aethra dagegen spielt im Orbit eines Planeten. Schiffkämpfe finden in einem Asteroidenfeld statt und die Raumer machen einen wesentlich düstereren Eindruck. Eines haben beide Spielwiesen gemein: Sie machen einen unglaublichen Spaß. Selten vermischten Mehrspieler-Schlachten taktische Tiefe mit schnellem Geballer so gekonnt. Andreas Bertits

Info: www.eternal-silence.net

Half-Life 2: Eternal Silence 3.1	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	572
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Ein Jäger der UTF versucht, in den Hangar des NGM-Schiffs zu gelangen, um dieses einzunehmen.

In den Gängen eines NGM-Schiffes kommt es zu einem hitzigen Gefecht zwischen den Parteien.

»Tipp für alle Frauen: Immer dem weißen Strahl ausweichen!«

Der Z-Hunter jagt einige Fässer in die Luft, um die anstürmenden Zombies aufzuhalten.

»*Rambo 5*: Sylvester Stallone schraubte die Action etwas zurück.«

DOOM 3

Jägermeister

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

Heizen Sie in der inoffiziellen Fortsetzung von *Doom 3* den Kreaturen der Hölle aus der Vogelperspektive ein.

Z-HUNTER | Wer dachte, das Tor zur Hölle wäre in *Doom 3* geschlossen worden, der liegt ganz schön falsch. Und überhaupt gehört Denken sowieso nicht in die Kategorie Actionspiele, also lassen Sie das gefälligst! Wie auch immer, die Mod *Z-Hunter* belehrt uns, dass nach dem Ende des Hauptspiels aus dem von Menschen besiedelten Weltraum Berichte über dämonische Angriffe bei der Union Aerospace Corporation (UAC) eingehen. Um der Lage Herr zu werden, ruft die UAC eine Spezialeinheit mit Namen Zombie-Hunter, kurz Z-Hunter, ins Leben. Diese Elitekämpfer sollen, ausgerüstet mit den neuesten Waffen, die teuflischen Horden ins Fegefeuer zurücktreiben.

EIN SATZ HEISSE OHREN!

In acht Missionen setzen Sie der Höllenbrut Hörner auf. Der Clou: Anders als im Hauptspiel schauen Sie dabei nicht aus der Ego-Sicht in die glühenden Augen der Feinde. Die Vogelperspektive bietet Ihnen mehr Überblick. Allerdings fordert diese auch eine Umstellung bezüglich der Steuerung. Denn Sie drehen mit Mausbewegungen nicht die Kamera, sondern den Helden. Mit den W-, A-, S- und D-Tasten bewegen Sie Ihren Helden, den Z-Hunter. Die eigens für die Mod komponierte Metal-Mucke der Band Desecrative phoneticism lässt dabei Ihr Adrenalin durch die Adern rasen. Wenn Feinde von überall angreifen und Sie nur noch wild um sich ballern, während schnelle und harte Gitarrensoli erklingen, können Sie nach dem Einsatz Hemd und Hose samt Unterwäsche wechseln.

KLUGSCHIESSER

Die garstigen Dämonen und Untoten laufen Ihnen aber nicht (immer) blind vor die Flinte. Oft greifen sie aus dem Hinterhalt an oder stellen Ihnen Fallen. Erkunden Sie beispielsweise einen Raum, fallen plötzlich Hellknights über Sie her, sobald Sie die Kammer wieder verlassen. Obwohl Sie den Ort zuvor gründlich gesäubert hatten. Solche Schockmomente erleben Sie öfter. Am Ende jedes der acht Levels wartet schließlich ein besonders spannender Bosskampf. Kleiner Tipp: Locken Sie hartnäckige Gegner zu Fässern und jagen Sie diese in Luft. *Z-Hunter* ist eine spaßige Ballerorgie für zwischendurch. Andreas Bertits

Info: **http://zhunter.atomicarmadillo.com**

Doom 3: Z-Hunter	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3 v1.31
GRÖSSE IN MEGABYTE:	109
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

Einer der Endgegner: Der Z-Hunter (Bildmitte) beschießt den Feuer speienden Dämonen mit einer Plasmawaffe.



»Heiß: auf seiner alten Flamme liegen.«

Auf der Marsoberfläche greift ein Imp-Dämon an, während der Spieler zusätzlich mit Atemnot zu kämpfen hat.

»Waffennarren haben alle 'nen Schatten.«

»Merke: Büropflanzen niemals überdüngen!«

GRATISSPIEL

Sei auf Zack!

Zaks eigene Zeitung verkauft sich schlecht und das Redaktionsbüro verlottert. Es wächst schon ein Baum durch den Raum.



Sechs Jahre hat das Team der Artificial Hair Brothers am inoffiziellen Nachfolger zu *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* gewerkelt.

ZAK MCKRACKEN: BETWEEN TIME AND SPACE | Vor 20 Jahren jagten Adventure-Liebhaber den Klatschreporter Zachary McKracken im Adventure-Hit *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* quer über die Erdkugel und sogar auf den Mars, um die Verdummung und Unterjochung der Menschheit durch die außerirdischen Caponier zu vereiteln. Jetzt sind beide Kontrahenten zurück!

NICHT TOTZUKRIEGEN

Zu Beginn des Fanprojekts werden Sie als blinder Passagier in einem Flugzeug von den Caponiern erwischt. Kurz darauf wachen Sie zu Hause in Ihrem Bett auf und fragen sich, ob das alles vielleicht nur ein Traum war oder die außerirdischen Fieslinge wirklich zurück sind? Nach der Wahl eines der beiden Schwierigkeitsgrade dürfen Sie Ihren detektivischen Tatendrang ausleben, mit Leuten quatschen, sich die Taschen vollstopfen und – natürlich wieder per Flugzeug – in der Pampa umherjetten. Die Grafik wurde kräftig poliert und erstrahlt in einer Auflösung von 1.024 x 768 Pixeln, und viele Animationen, Wettereffekte und Spiegelungen, etwa in Pfützen, machen *Zak BTAS* zu einem optischen Schmankerl. Auch die 3D-Zwischensequenzen, die musikalische Untermalung und die gelungene deutsche Sprachausgabe haben einen Tusch verdient. Überall erwarten Sie witzige Seitenhiebe und Anspielungen auf klassische Adventures, vorrangig aus dem Hause Lucasarts (ehem. Lucasfilm Games). Man merkt, dass das Spiel mit viel Liebe zum Detail entwickelt wurde. Prima!

ALT, ABER GUT?

Die klassische Steuerung per SCUMM-Oberfläche behielt das Team um Projektleiter Thomas Dibke bei. Sie setzen also Befehlsketten durch Mausklicks auf Anweisungen wie „Nimm" oder „Öffne" und die entsprechenden Gegenstände zusammen. Gemessen am heute üblichen Bedienkomfort ist das aber ebenso retro wie nervig. Zumal die rechte Maustaste ein ebenso verkümmertes Dasein führt wie der Dödel eines Eunuchen. In Sachen Komfort reißen auch die den Befehlen zugewiesenen Tastenkürzel nichts mehr raus. Echte *Zak*-Fans sehen über diese Schwäche hinweg. Außerdem punktet das Spiel mit meist ausgewogenen Rätseln und einer Spielzeit, die kommerziellen Spielen mindestens ebenbürtig ist. Also los, sofort runterladen! Marc Brehme

Info: www.zak2.org

Zak McKracken: Between Time and Space

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	2 GHz, 512 MB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1938
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



»Endlich gefunden: das linke Ei des Kolumbus.«

Im Pfadfinder-Camp brachten wir einen vom Aussterben bedrohten Vogel dazu, endlich ein Ei zu legen.



»War am Ende der Burger-King: Elvis.«

Der Boss der Caponier sieht nicht nur aus wie Elvis, er labert auch so und beobachtet Zak auf Schritt und Tritt.

EXKLUSIV! DOOM 3

Böse Anspielungen

Ein Ex-Marine sinnt auf Rache! In zwei Probelevels auf unserer DVD erfahren Sie, wie sich diese Mod von *Doom 3* unterscheidet.

DESOLATED: THE CRYING FATE DEMO | Seine Familie zu verlieren ist schrecklich. Ein solches Erlebnis kann einen an den Rand des Wahnsinns und vielleicht sogar darüber hinaus treiben. Ex-Marine Dave muss durch diese seelische Hölle, denn ein unbekannter Feind löschte alle aus, die ihm lieb und teuer waren. Im Stil eines Actionhelden wie *Rambo* greift Dave zur Wumme und will den heimtückischen Angreifern in die Weichteile treten. Sie schlüpfen in der *Doom 3*-Mod *Desolated: The Crying Fate* in die Rolle des Ex-Marines und ballern sich durch Horden grausiger Feinde. Dave Scholze, Leiter des Modteams, will mit seinem Werk aber mehr schaffen als einen simplen Ego-Shooter. Er möchte die Grenzen zwischen Gut und Böse verwischen, sodass Sie im Lauf der Handlung nicht mehr wissen, ob das, was Sie tun, wirklich richtig ist. Exklusiv präsentieren wir Ihnen zusammen mit Dave eine Demo seiner Mod. Darin erkunden Sie zwei Levels. Schon zu Beginn sehen Sie, dass es sich bei *Desolated* nicht um eine Standard-*Doom 3*-Mod handelt. Gespräche und Aufgaben für die Bürger einer Stadt bringen Rollenspiel-Elemente ins Spiel. Die Perspektive wechselt je nach Situation von Ego- in Verfolgersicht. Die englische Sprachausgabe macht ebenfalls einen stimmigen Eindruck. Na, auf den Geschmack gekommen? Ende des Jahres soll die komplette Mod erscheinen. Andreas Bertits

Info: http://davethefreak.scholze-wsb.de

Doom 3: Desolated – The Crying Fate Demo	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	216
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Zwei der neuen Gegner stürmen auf Protagonist Dave zu, der sich mit einer Minigun wehrt.

In einem Haus lauert ein blutrünstiger Zombie, den der Spieler schnell erledigt.



Drei Spieler kämpfen gegen ein Wildschwein. Der Magier zaubert einen Feuerball.



In einem Lager nahe einem Wald kocht ein Spieler über einem Feuer ein leckeres Gericht.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Party-Stimmung

Kostenlose Online-Rollenspiele gibt es nicht? Doch, bei uns! Erleben Sie spannende Abenteuer in *Goliath*.

WORLD OF GOLIATH | Haben Sie sich schon einmal gewünscht, in eine Fantasywelt flüchten zu können? Dort zu leben, zu arbeiten, spannende Abenteuer zu erleben? Moderne Computer-Rollenspiele erfüllen Ihnen zumindest virtuell diesen Wunsch, doch Titel wie *World of Warcraft* oder *Age of Conan* kosten eine monatliche Gebühr. Zum Glück gibt es Modder. Nicolas de Letter und sein Team entwickelten die Mod *World of Goliath* für *Neverwinter Nights 2*. Ganz ohne Gebühren erleben Sie ein typisches Online-Rollenspiel. Sie erstellen sich wie aus dem Hauptspiel gewohnt einen Helden und finden sich dann in der Fantasylandschaft wieder, die von anderen Mitspielern bevölkert wird. Mit diesen ziehen Sie los, erledigen finstere Feinde, erfüllen Aufträge und sammeln Schätze. Damit kaufen Sie sich sogar ein eigenes Haus, das Sie als Lagerort für Ihre Ausrüstung nutzen. Haben Sie Lust, Gegenstände herzustellen, dann bietet Ihnen *World of Goliath* auch diese Möglichkeit. Das Zeug verhökern Sie dann an andere Spieler. Durch über 140 hübsche Gebiete stapfen Sie. Sogar Belagerungen sind möglich, was zu groß angelegten Schlachten führt. Falls Sie keine Lust auf Abenteuer haben, gehen Sie doch einfach angeln oder kochen was Leckeres. *World of Goliath* bietet Ihnen also alles, was Sie sich in einer Fantasywelt wünschen können. Worauf warten Sie noch? Installieren und in eine fantastische Welt abtauchen! Andreas Bertits

Info: www.worldofgoliath.nwvault.ign.com

Neverwinter Nights 2: World of Goliath	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Neverwinter Nights 2 v1.12
GRÖSSE IN MEGABYTE:	176
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



»Sieht einfach blendend aus: Licht.«

Auf der Deathmatch-Karte Iron Maiden 2 ballert der Gegner aus vollen Rohren auf Sie.



Zwei Fahrzeuge balgen sich im Capture-the-Flag-Modus auf der neuen Karte The Dig.

UNREAL TOURNAMENT 3

Du hast die Acht!

Neue Karten braucht das Land. Auf acht neuen Spielwiesen geben Sie alles für den Mannschaftssieg.

COMMUNITY BONUS PACK 3: VOLUME 1 | Was gibt es in einem Mehrspieler-Shooter Schöneres, als neue Karten auszuprobieren? Die Gegner auf diesen Spielwiesen zu rösten, auseinanderzunehmen, zu zermalmen? Genau dies ermöglichen wir Ihnen mit dem *Community Bonus Pack 3: Volume 1* für *Unreal Tournament 3*. Auf acht neuen Karten toben Sie sich so richtig aus und zeigen den Mitspielern, wo der Frosch die Locken hat.

PAKETBOTE

Bei *DM-August* von Neoduck bekämpfen Sie sich in einem alten Gebäude. GreenLoves *DM-Endura* versetzt Sie in eine Höhle unterhalb des Niberian Waldes. Wie der Name sagt, bekämpfen Sie sich in *DM-Hongkong* von Tynan in der chinesischen Stadt, genauer im Mangkok-Bezirk. Bei MoZls *DM_Iron Maiden 2* schlägt die Natur zurück, was zu mit Pflanzen überwucherten Spielgebieten führt. Auf eine Insel abseits der von Umweltverschmutzung beinahe zerstörten Welt verschlägt es Sie in Daniel „KaMi“s *DM-Salvation*, und Spoondogs *CTF-Touch* schickt Sie in die Abwasserkanäle, in denen ein erbitterter Krieg herrscht. Direkt auf den Planeten Necris reisen Sie bei *VCTF-TheDig* von Plutonic, um dort die Technik der Feinde zu zerstören. Als Letztes jagen Sie Mitspieler durch eine alte Fabrik der Landri Corp. in MoZls *WAR_Airlock*. Bei diesem umfangreichen Paket sollte für jeden die richtige Karte dabei sein. Weitere Pakete dieser Art befinden sich zurzeit in Entwicklung. Andreas Bertits

Info: http://cbp.beyondunreal.com

Unreal Tournament 3: Community Bonus Pack 3 – Volume 1

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Unreal Tournament 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	287
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Reif für die Insel



»Bedenklicher Modetrend: *Das Schwarze Auge*.«

In einem geheimnisvollen, dunklen Verlies fallen Untote über den Spieler her.

Zwei heimtückische Clannfear-Kreaturen überraschen den Helden in einer Höhle.

Eine mysteriöse Insel im Westen Tamriels lädt zu spannenden Abenteuern und heißen Kämpfen ein.

ADASH: STADT DER MAGIE – KAPITEL 1 | Im Westen nichts Neues? Von wegen! Modder Daniel „LordKain“ Seidl schickt Sie über das Meer Tamriels zu einer mysteriösen, magischen Insel. Dort liegt die Stadt Adash. Über ihr weht das freie Banner der Arkanen Bruderschaft. Hier treffen Sie auf Mörder, Sklavenhändler, Abenteurer und Magier. Ein Ort, an dem es schnell zu unangenehmen Situationen kommen kann. Im ersten Kapitel von *Adash: Stadt der Magie* mit dem klangvollen Titel *Flammen der Vergangenheit* lernen Sie nicht nur diesen neuen Landstrich kennen, Sie labern auch mit 50 vollständig vertonten Nichtspieler-Charakteren und lauschen frisch komponierten Musikstücken. Selbstverständlich haben Sie als Held auch alle Hände voll zu tun: Der brüchige Frieden in der Stadt ist bedroht, denn die Prophezeiung spricht von einem Fremden, der aus dem Osten kommt und das Reich ins Chaos stürzen wird. Ein seltsamer Zufall, dass ausgerechnet Sie gerade von dort kommen, wo die Sonne aufgeht? Zusätzlich haben wir die *Adash*-Erweiterung *Das Grab der Tausend Wege* auf unsere DVD gepackt. Diese fügt der Mod eine sehr umfangreiche Nebenmission hinzu, in der Sie nicht nur gegen widerliches Viehzeug kämpfen, sondern auch knackige Rätsel lösen. *Adash: Stadt der Magie* ist eine der umfangreichsten und besten Mods für *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Wir freuen uns auf weitere Kapitel. Andreas Bertits

Info: www.ei-der-zeit.com

The Elder Scrolls 4: Oblivion – Adash: Stadt der Magie

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	320
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Mick Jaggers Zunge entwickelte ein Eigenleben.«

Kurz vor Levelende hat der Spieler alle vier Schlüssel gefunden (Anzeige Mitte unten), gerät aber in einen Zombie-Hinterhalt.

HALF-LIFE 2

Schlüsselerlebnis

Bei dieser gepflegten *Half-Life 2*-Action ballern Sie sich durch eine japanische Welt und öffnen allerhand Türen.

OLD SCHOOL | „Old School" trägt die Mod des französischen Modders Al-Bundy nicht von ungefähr als Untertitel. Sie transportiert das Spielgefühl eines indizierten Shooters von id-Software, bei dem Sie zwischen den Ballereien ständig Schlüssel finden mussten, um weiterzukommen, ins Land der aufgehenden Sonne.

SCHLÜSSELDIENST

Ausgerüstet mit größtenteils aus *Half-Life 2* bekannten Wummen, ballern Sie sich durch Levels in japanischer Architektur, die zwar fernöstlich aussehen, aber zu oft karg, eckig und künstlich wirken. Es fehlen belebende Objekte, denn zu selten lockern ein Teich oder ein Wasserfall das geradlinige Leveldesign auf. Unterwegs finden Sie auch versteckte Räume, in denen Sie Boni abstauben. Erreichen Sie eine verschlossene Tür, kredenzt Ihnen die Mod den Hinweis, dass Sie zum Öffnen einen der verschiedenfarbigen Schlüssel benötigen. Während Sie sich auf die Suche nach diesem machen, bekommen Sie es mit massig Feinden zu tun, die aus dem Hauptspiel stammen. Neue Waffen wie das Schwert wirken in der bei Redaktionsschluss aktuellen Version Beta1 noch unfertig, denn die Feinde werden mit dem originalen Bewegungs- und Klangeffekt der Brechstange wegschubst. Hier wollen wir Schnetzelei sehen!

PUTZ ALLES WEG!

Blasen Sie in den ersten Levels noch einfachen Combine-Soldaten, Headcrabs und Zombies das virtuelle Lebenslicht aus, gehen Ihnen später auch Man Hacks und anderes Gesocks auf den Sack. Gruselig wird es, wenn Sie den Eingang in die Kellergewölbe gefunden haben, mitten in ein zombieverseuchtes Untergeschoss krachen und über Lavaflüsse balancieren müssen. Gefährlich ist auch ein schicker japanischer Garten, aus dessen saftigen Rasen sich plötzlich dutzende Antlions schälen und Ihnen ans Leder wollen. Schaffen Sie es, zu überleben, drücken Sie auch hier den Ying-Yang-Knopf am Levelende und starten so den nächsten der 18 Abschnitte. Marc Brehme

Info: www.moddb.com/mods/half-life-old-school

Half-Life 2: Old School	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	229
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT


»Trainiert für sein Comeback im Boxring: Henry Gasmaske.«

Dieser Combine bewacht den Übergang über einen Lavasee.


»Sind in Sekten: Gottesanbeterinnen.«

Antlions haben den Spieler in einer Gasse gestellt und attackieren ihn.

LIES MICH!

Caesar in Exile

Caesar 4 | Gordon Farrell hat nicht nur einen Abschluss der weltberühmten US-amerikanischen Yale-Universität, mit dem er protzen kann, sondern auch eine gelungene Kampagne für *Caesar 4* geschaffen. Die Fan-Erweiterung besteht aus drei Szenarien, die die frühen Abenteuer und politischen Intrigen des jungen Gaius Julius Caesar beleuchten, der eines Tages die Antike beherrschen sollte. Der Macher verspricht, dass die Missionen dem geschichtlichen Verlauf von Caesars Karriere historisch korrekt folgen. Der Download ist nur rund 30 Megabyte groß. (MB)

Info: www.atomicgamer.com/file.php?id=69255 SEHR GUT

Kollisionskurs



Mass Effect | Im Asgard-Sonnensystem rast ein Asteroid auf einen Planeten zu. Das schreit nach *Mass Effect*-Held Commander Shepard, der es vor Ort mit fiesen batarianischen Extremisten zu tun bekommt. Binnen gut 90 Minuten ist es in der Rolle des Commanders Ihre Aufgabe, den Asteroiden nicht mit dem Planeten kollidieren zu lassen. Das Zusatzabenteuer finden Sie als kostenlosen Download auf der Webseite von Biowares Rollenspiel *Mass Effect*. (AB)

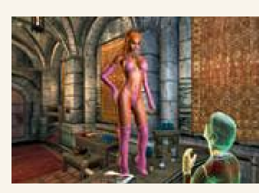
Info: http://masseffect.bioware.com SEHR GUT

AUF DVD MK 3rd Person Mutator

Unreal Tournament 3 | Der *MK 3rd Person Mutator* erlaubt eine neue Sichtweise in *Unreal Tournament 3*. Die Mod verwandelt *UT 3* in einen sogenannten Third-Person-Shooter; das heißt, dass Sie Ihrer Spielfigur aus der Verfolgersicht über die Schulter schauen. Der Zoom des Scharfschützengewehres funktioniert nun wie im Hauptspiel in Ego-Sicht. Außerdem können Spieler zwischen Ego-Sicht und mehreren Verfolgerperspektiven umschalten. Kürzlich erschien die Version 2.2, in der zahlreiche Fehler ausgebügelt wurden. (MB)

Info: www.moddb.com/mods/10229/mk3rdpersonmutator GUT

AUF DVD Growlfs Hot Clothes and Armor



The Elder Scrolls 4: Oblivion | Ihnen sind die Charaktere in *Oblivion* und dem Add-on *Shivering Isles* zu unweiblich oder zu bekleidet? Die Mod *Growlfs Hot Clothes and Armor* schafft Abhilfe. Nach eigenen Angaben hat Autor Growlfs „versucht, der traurigen Ausstattung der Damenwelt in *Oblivion* etwas abzuhelfen" und entwickelte „reichlich neue sexy Kleidung, Rüstungen und neuerdings auch Schmuck". Wessen *Oblivion*-Mädels in Sachen Oberweite mit Pamela Anderson mithalten sollen, der aktiviert (nach der Installation von Patch 2!) *Growlfs Upperbody XXL* und spendiert den digitalen Damen per Mausklick mächtig viel Holz vor der Hütt'n. (MB)

Info: www.ei-der-zeit.com SEHR GUT

AUF DVD Quartz

World of Warcraft | Das nützliche Add-on *Quartz* zeigt alle Zeitintervalle an, egal ob es sich dabei um Attacken oder Abklingzeiten von Heil- oder Kampfzaubern handelt. Selbst die globale Abklingzeit, die zwischen dem Einsatz zweier Fähigkeiten verstreichen muss, wird aufgeführt. Dabei lässt sich die Art der Anzeige des Zeitleisten-Hilfsprogramms personalisieren, indem Sie etwa Schriftarten, Texturen und Farben einstellen. (MB)

Info: www.buffed.de SEHR GUT

MEDIEVAL 2

Jetzt reicht's!

Die Medieval-Mods vermehren sich schon wieder. Diesmal führen Sie das Heilige Römische Reich zum Sieg.

DAS HEILIGE RÖMISCHE REICH | Übernehmen Sie eine der Unterfraktionen des Heiligen Römischen Reichs Deutscher Nation im Jahr 1080 und erlangen Sie die Herrschaft über Europa! Neue Parteien, eine Karte, die sich auf das Europa des Jahres 1080 konzentriert, und viele weitere Änderungen machen diese Modifikation schon fast zu einer vollwertigen Erweiterung. Strategen sollten sich *Das Heilige Römische Reich* von Dimitri_Harkov unbedingt installieren und gleich versuchen, zum allmächtigen Kaiser aufzusteigen. Andreas Bertits

Info: www.twcenter.net

Medieval 2: Total War – Das Heilige Römische Reich

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Medieval 2 + Add-on
GRÖSSE IN MEGABYTE:	249
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



König Krut von den heidnischen Obotriten mit Leibwache und obotritischen Axtkämpfern.

FREE CIV

Die Siedler haben eine neue Stadt gegründet. Im Fenster können Sie diese verwalten.

In der kostenlosen Huldigung an die Strategiespiel-Reihe *Sid Meier's Civilization* verhelfen Sie einer Nation zur Herrschaft über die Spielwelt.

Hocken Sie gern stundenlang vor dem Rechner, um Zivilisationen aufzubauen und Armeen in Schlachten zu schicken? Dann gehören Sie entweder zur Spezies der Blumenthals oder Sie haben einfach kein Leben. Wie dem auch sei, diese Ausgabe bieten wir Ihnen das Gratisspiel *Free Civ* an. Die Hommage an die *Sid Meier's Civilization*-Titel versetzt Sie in die Rolle des Anführers einer Nation. Sie beginnen ganz klein mit ein paar Siedlern, errichten Ihre erste Stadt und expandieren von dort aus rundenweise, um schließlich die gesamte Spielwelt zu erobern. Dazu erstellen Sie Armeen oder nutzen Diplomatie, um sich mit anderen Völkern zu verbünden. Mit der Zeit entwickelt sich Ihre Nation weiter. Sie erforschen durchschlagskräftigere Waffen und bessere Fahrzeuge. Handel ist natürlich auch möglich, ganz wie Sie das aus den kostenpflichtigen *Civilization*-Spielen gewohnt sind. Optisch erinnert *Free Civ* zwar an eine Mischung aus C64-Grafik und Excel, doch der strategische Tiefgang ist enorm. Außerdem können Sie auch über das Internet mit und gegen andere Spieler antreten, was die Sache natürlich noch interessanter macht. Das kostet wegen der rundenweisen Spielzüge zwar ordentlich Zeit, macht aber riesig Spaß! Andreas Bertits

Info: http://freeciv.wikia.com

Free Civ

MODUS:	Einzel- & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	100 MHz, 25 MB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	40,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

FLIGHT O. T. AMAZON QUEEN



Im Requisitenschrank sacken Sie unechte Brüste ein, um sich als Frau zu verkleiden.

Schlagen Sie sich in diesem Adventure-Klassiker durch den Dschungel und durchkreuzen Sie die Welteroberungspläne eines verrückten Doktors!

„Runter kommen sie alle!" Ein beliebter Spruch, wenn es darum geht, Kollegen mit Flugangst scherzhaft noch einen reinzuwürgen. Dieser alte Kalauer muss auch im Adventure-Klassiker *Flight of the Amazon Queen* herhalten. Protagonist Joe King hält sich mit Charterflügen über Wasser und soll das Filmsternchen Faye Russel in den Dschungel fliegen. Dort will die Dame Werbefotos für ihren neuen Film schießen und dafür etwas mit dem prominenten Ärschle im Urwald herumwackeln. Bevor Sie den lukrativen Auftrag wirklich annehmen können, müssen Sie zunächst Ihre Passagierin zurückerobern. Denn Ihr Konkurrent, der Holländer Hans Anderson, hat Sie im Hotelzimmer eingesperrt, weil er die Fuhre selbst übernehmen will. Clever, wie Sie aber nun mal sind, verkleiden Sie sich als weibliches Showsternchen, brechen aus, schlagen den Typen nieder und starten endlich mit Frau Russel durch. Blöd, dass Ihre Kiste bei einem Gewitter über dem Dschungel abschmiert und Sie plötzlich die Menschheit vor dem verrückten Dr. Eisenstein retten müssen, der mit einer Saurierarmee die Weltherrschaft erringen will. Das Spiel wurde 1995 für das Betriebssystem MS DOS entwickelt. Mithilfe des Programms ScummVM (auf DVD) können Sie das Spiel jedoch auch auf aktuellen PCs spielen. Marc Brehme

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Flight_of_the_Amazon_Queen

Flight of the Amazon Queen

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	34,8
GRÖSSE IN MEGABYTE:	33 MHz, 4 MB RAM
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

AHOI, BROWSE!



Blutelfin Phallicity greift einen Portalmaster mit einem mickrigen Säbel an.

WTF?!

Retten Sie als Blutelfen-Priesterin oder Gnomendieb im Auftrag von Sigi Freud und Karl Marx das Land Azimuth vor einer dunklen Bedrohung!

Über zehn Millionen Verrü... Verzeihung, Fans spielen Blizzards *World of Warcraft*. Wir wissen zwar nicht, warum, möchten diese Junk... Entschuldigung, Jugendlichen und Erwachsenen an dieser Stelle aber trotzdem mit etwas zu diesem Thema versorgen. Im Browserspiel *WTF?!* übernehmen Sie unter www.aoedipus.net die Rolle des Gnomendiebs Lumpen oder der Blutelfen-Priesterin Phallicity. Diese machen sich auf, im Auftrag von Sigmund Freud, Mary Daly und Karl Marx herauszufinden, was im Land Azimuth vor sich geht. Wie in alten Amiga-Tagen bewegen Sie Ihren Recken über eine seitwärts scrollende Landschaft von links nach rechts und andersrum, kämpfen gegen seltsame Monster und sprechen mit äußerst merkwürdigen Nichtspieler-Charakteren. Sie schließen sich sogar Gilden an und können hier dann auch herausfinden, ob die Organisation Dreck am Stecken hat. Neue Waffen und Zaubersprüche helfen Ihnen gegen die zahlreichen Kreaturen weiter. *WTF?!* ist eine Persiflage auf Blizzards *World of Warcraft* und Fantasyspiele allgemein. Optisch sieht das Spiel *World of Warcraft* zum Verwechseln ähnlich, sogar die Dialogfenster wurden dem großen Bruder entliehen. Aktuell reisen Sie durch vier Zonen, interagieren mit 15 Bewohnern der Welt und steigen bis in die zehnte Stufe auf. Da soll der Spaß aber noch lange nicht aufhören, denn das Entwicklerteam plant, *WTF?!* ständig zu erweitern. Sie sollten allerdings einen recht leistungsstarken PC besitzen, da das Spiel auf langsamen Rechnern stark ruckelt. Andreas Bertits

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Torschlusspanik



Eine Horde fauliger Zombies hat es auf den Spieler abgesehen und ihm aufgelauert.



Dieser Geist wacht neben seinen sterblichen Überresten und versucht, Ihnen Angst zu machen.

In dieser Mod suchen Sie Kathredralenschlüssel und versuchen, Ihre geklauten Sachen zurückzubekommen.

HINTER DER TÜR | In seiner Mod *Hinter der Tür* verbreitet Modder Thomas Hölzel die Kunde, dass es noch vor der *Oblivion*-Krise einen Dremora-Magier gegeben habe, der sich wie ein fliehender DDR-Bürger ins angrenzende Land schlich. Nur flitzte der Schlingel nicht über den Todesstreifen an der Berliner Mauer, sondern tappte durch einen Dimensionsriss nach Tamriel. Nun könnte man meinen, dass der *Oblivion*-Magier nur die Grenze überschritten hätte, um arme Tamriel-Bürger zu jagen, aber weit gefehlt! Der Typ giert stattdessen danach, wertvolle und einzigartige Gegenstände zu besitzen. Da ihm die Gehirnzelle von Britney Spears nicht genügte, schuf er nördlich von Sutch ein Tor. Jeder, der dieses durchschreitet, wurde in eine eigene, ganz persönliche Welt teleportiert und verliert seine Ausrüstung. Nun haben Sie zwei Möglichkeiten: Schattenparker, die früher auf dem Schulhof täglich freiwillig ihr Taschengeld an die Schulhof-Bande rausrückten, verkrümeln sich im Spiel auch ohne ihren Krimskrams gleich wieder nach Hause. Harte Kerle hingegen versuchen, ihre Ausrüstung zurückzuholen. Dazu müssen Sie die Stadt Rohes durchqueren, was leichter gesagt als getan ist. Denn zum einen ist innerhalb der vom Modder neu geschaffenen Stadt die Zeit eingeforen. Es herrscht immer Mitternacht, alle Innenräume sind stockdunkel und Fackeln deshalb Pflicht. Zum anderen sorgt die Tatsache, dass Sie als Spieler nicht mehr zaubern können, dafür, dass Sie sich auf Ihre Waffen- und Schleichkünste verlassen müssen. Die werden umso mehr gefordert, weil die Gegner wesentlich cleverer als im Hauptspiel agieren, Sie auch mal umgehen oder in die Zange nehmen. In der Stadt und in der Schatzkammer unterhalb der Kathedrale sind wertvolle Sachen versteckt, die Sie einsacken können. Und als Quest-Belohnung erhalten Sie außerdem mit dem „maschinellen Daedraclaymore" ein neues Schwert. Marc Brehme

Info: http://oblivionmodgods.de/hinter-der-tur-t363.html

The Elder Scrolls 4: Oblivion Hinter der Tür

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	3,2
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling, egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlose Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Alles	www.demonews.de
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Call-of-Duty-Serie	www.cod-infobase.de
Command & Conquer: Tiberum Wars	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.counter-strike.net
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhc.de
F.E.A.R.	www.justfear.de
Far Cry	www.worldoffarcry.de
FIFA	www.fifastadt.de

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
GTA-Serie	www.gtamods.de
Half-Life	www.hlportal.de
Max Payne 2	www.mpzone.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow Six	www.rainbowsix.org
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
The Witcher	www.the-witcher.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

SPIELETIPPS

Full Spectrum Warrior

AUF DVD VOLL-VERSION

Da wir diesen Monat den Taktik-Shooter auf unserer DVD präsentieren, geben wir gerne ein wenig Hilfestellung: Klicken Sie sich ins **Optionsmenü** und wählen Sie den Punkt **Cheats**. Nun können Sie die folgenden Codes eingeben, um sich das Militärleben ein wenig zu erleichtern. Um die **Armeeversion** (das ist der letzte Cheat in der Liste) freizuschalten, müssen Sie vorher ein neues **Profil** anlegen. Gut Schuss!

Cheat	Wirkung
RocketArena	Volle Munition plus Granaten
Mercenaries	Unendlich Munition
Bulgarianninja	Unsichtbare Einheiten
Apanpapansnale9	Alle Levels freischalten
Lasvegas	Alle Extras verfügbar
Nakedop4	Deckung der Gegner vernichten
Canadianvision	Alle Feinde zeigen
Nickwest	Große Köpfe
Swedisharmy	Profi-Modus
Ha2p1py9tur5tle	Offizielle Trainings-Version der US-Armee

Star Wolves

AUF DVD VOLL-VERSION

Auch dieses Vergnügen befindet sich diesen Monat auf unserer DVD. Bevor Sie unsere hilfreichen Cheats nutzen können, klicken Sie sich in den **Programmordner** und öffnen die Datei **main.ini** mit einem Texteditor. Suchen Sie den Abschnitt **Game** und ändern Sie den Eintrag **DebugMode=0** in **Debugmode=1**. Sollte diese Zeile bei Ihnen fehlen, fügen Sie **DebugMode=1** am Ende des **Game-Abschnitts** ein. Während des Spiels können Sie nun die Konsole öffnen, indem Sie gleichzeitig die **Umschalt- und die Zirkumflex-Taste** drücken. Um sicher zu gehen, dass nichts schief geht, sollten Sie **vor den Änderungen eine Sicherheitskopie anlegen!**

Cheats	Wirkung
g_cheats 1	Cheat-Tasten aktivieren
g_showinvisible	Alle Schiffe zeigen

Cheat-Tasten	Wirkung
(müssen vorher aktiviert werden, siehe oben)	
I	Unverwundbar
Y	Anvisiertes Ziel vernichten
T	Anvisiertes Ziel beschießen

Mass Effect

Öffnen Sie die Datei **BIOInput.ini** mit einem beliebigen Editor. Fügen Sie **ConsoleKey=Tilde** unterhalb der Überschrift **Engine.Console** ein. Nun können Sie per Druck auf die **^-Zirkumflextaste** die Konsole öffnen und die angegebenen Codes eingeben. Um Probleme zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, eine Sicherheitskopie anzulegen.

Cheat	Wirkung
giveall	Alle Waffen und Modifikationen
givexp x	Sie erhalten x Erfahrungspunkte
giveallarmor Hersteller	Sie erhalten die volle Rüstung des angegebenen Herstellers (Siehe Liste unten)
giveallomnitooles Hersteller	Sie erhalten alle Werkzeuge des angegebenen Herstellers (Siehe Liste unten)
giveallbioamps Hersteller	Sie erhalten alle Bioamps des angegebenen Herstellers (Siehe Liste unten)
ghost	Durch Wände gehen
fly	Fliegen
walk	fly und ghost rückgängig machen
teleport	Zum Cursor teleportieren
givetalentpoints x	Sie erhalten x Talentpunkte
show	Einstellungen zeigen
quit	Spiel beenden

Rüstungshersteller (für giveallarmor):
Manf_Aldrin_Armor_Agent
Manf_Aldrin_Armor_Hydra
Manf_Aldrin_Armor_Onyx
Manf_Ariake_Armor_Mercenary
Manf_Armax_Armor_Predator
Manf_Armor_UCantSeeMe
Manf_Batarian_Armor
Manf_Batarian_Armor_Partisan
Manf_Batarian_Armor_Skirmish
Manf_Cerberus_Armor
Manf_Cerberus_Armor_Freedom
Manf_Cerberus_Armor_Hoplite
Manf_Devlon_Armor_Explorer
Manf_Devlon_Armor_Liberator
Manf_Devlon_Armor_Survivor
Manf_Devlon_Armor_Thermal
Manf_Elanus_Armor_Duelist
Manf_Elanus_Armor_Guardian
Manf_Elanus_Armor_Warlord
Manf_Elkoss_Armor_Assassin
Manf_Elkoss_Armor_Gladiator
Manf_Geth_Armor_BattleMaster
Manf_Geth_Armor_Berserker
Manf_Geth_Armor_Rage
Manf_HK_Armor_Homet
Manf_HK_Armor_Mantis
Manf_HK_Armor_Predator
Manf_HK_Armor_Scorpion
Manf_HK_Armor_Ursa
Manf_HKShadow_Armor
Manf_HKShadow_Armor_Janissary
Manf_HKShadow_Armor_Spectre
Manf_Jorman_Armor
Manf_Jorman_Armor_Crisis
Manf_Jorman_Armor_Hazard
Manf_Kassa_Armor_Colossus
Manf_Rosen_Armor_Titan
Manf_Serrice_Armor_Phantom
Manf_Sitta_Armor_Phoenix
Manf_Spectre01_Armor
Manf_Spectre02_Armor
Manf_Spectre03_Armor

Hersteller für die Cheats giveallomnitooles und giveallbioamps:
Aldrin, Ariake, Armax, Batarian, Cerberus, Devlon, Elanus, Elkoss, Geth, HK, Jorman, Kassa, Rosen, Serrice, Sitta

Race Driver: GRID

Codemasters grandioser Renntitel besticht nicht nur durch die herrliche Grafik, sondern auch durch einen knackigen Schwierigkeitsgrad. Wir zeigen Ihnen, wie Sie bereits zu Beginn des Spiels über einen dicken Fuhrpark verfügen. Im Anschluss haben wir noch einige allgemeine Tipps für Sie. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Bonus-Autos: Klicken Sie sich ins **Optionsmenü**, wählen Sie **Bonus Codes** und gehen Sie auf **Enter Code**. Hier geben Sie die abgedruckten Cheats ein und bestätigen mit der **Eingabe-Taste**, um die entsprechende Karre freizuschalten. Die Autos stehen Ihnen in den Modi **Grid-Welt** und **Renntag** zur Verfügung. Um die neuen Wagen auszuprobieren, müssen Sie bereits über ein eigenes **Renn-Team** verfügen.

Cheat	Wirkung
TUN58396	Alle Drift-Wagen stehen zur Verfügung
MUS59279	Muscle-Cars freischalten
F93857372	Autoaufkleber: Buchbinder 320si
G29782655	Autoaufkleber: Gamestation BMW 320si
M38572343	Autoaufkleber: Micromania Pagani Zonda R
P47203845	Autoaufkleber: Play.com Aston Martin DBR9

Sieger-Bonus: Beenden Sie das Spiel mit allen **51 Goldmedaillen**, um sämtliche **Cheats** und **Spezial-Autos** freizuschalten. Außerdem erwartet Sie dann ein letztes, alles entscheidendes Mann-gegen-Mann-Rennen, das Sie auf dem Schwierigkeitsgrad **Extreme** absolvieren müssen, um **20 Millionen Dollar** und weitere Bonus-Wagen zu erhalten. Wenn Sie alles richtig machen, sollten Sie **47 PS-Monster** in der Garage haben.

Ninja-Modus: Gewinnen Sie alle Trophäen und das abschießende Duell, um den Schwierigkeitsgrad Ninja freizuschalten.

Weltweite Lizenz: Ergattern Sie alle regionalen Fahrerlaubnisse und verdienen Sie eine Million Dollar. Als Belohnung erhalten Sie die ultimative Super-Lizenz.

Geheimes Bild: Wenn Sie in der Team- und Fahrerwertung ganz oben stehen, erhalten Sie eine Überraschung.

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

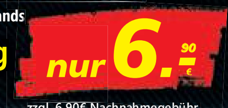
Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1)]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Das neue 10" Mini Notebook Serie A400



- 1.6 Ghz ULV Prozessor
- 1024MB DDR2-Speicher
- 80GB SATA Festplatte
- inkl. Windows XP Home
- Wireless LAN

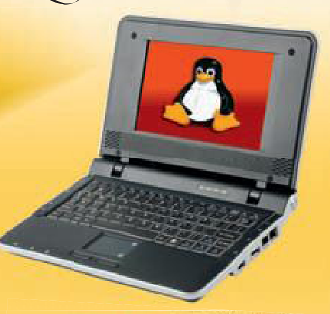


10,2" WSVGA Display, LAN, WLAN, 3x USB, 4in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 64MB VIA UniChrome™ Pro II Grafik, Webcam, Notebooktasche

349.- €
oder Finanzkauf 2) ab 6€/mtl.
Art-Nr. 3606

Mini Notebook Serie A100

- 1.0 Ghz ULV Prozessor
- 512MB DDR2-Speicher
- 2GB Flash Speicher
- Wireless LAN
- inkl. LINUX



7" Display, LAN, WLAN, 2x USB, 3in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 64MB VX800 S3 OnBoard Grafik, 950g Gewicht, Notebooktasche

199.- €
oder Finanzkauf 2) ab 3€/mtl.
Art-Nr. 3581

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- Wireless LAN

15,4" WXGA GLARE TYPE

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), LAN, WLAN, 2.0 Sound, 4x USB, Li-Ion Akku, 4in1 Cardreader, SIS Grafik bis zu 256 MB Shared Memory

399.- €
oder Finanzkauf 2) ab 7€/mtl.
Art-Nr. 3583

Inklusive Windows Vista® Home Basic 448.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr



Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.-[90] €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

NVIDIA GEFORCE

AMD 64 Athlon X2

AMD Athlon 64™ 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® NF-M2SV
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

399.- € oder Finanzkauf 2) ab 7€/mtl.

Art-Nr. 4614

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.[99]









Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

NEUE ADRESSE!

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund


Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag 4),5) sparen Sie
500€ 4),5) und erhalten das UMTS Modem Gratis!
(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de
4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S“ mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.
5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S“ in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 39,95 €. Ein Tarif- oder Optionswechsel ist während der Mindestvertragslaufzeit nicht möglich. Der Kunde darf die ThePhoneHouse-Vodafone Karte ausschließlich als Endkunde im dafür üblichen Umfang und nur für Verbindungen, die manuell über die Hardware aufgebaut werden, nutzen. Eine Weiterveräußerung sowie unentgeltliche Überlassung des Dienstes an Dritte u. d. Nutzung zum Betrieb kommerzieller Dienste sind unzulässig. Konditionen MobileConnect Flat: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät. Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate, maximal jedoch bis zum Ende der Mindestlaufzeit des zugrunde liegenden Mobilfunkvertrages. Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum wird die jeweils aktuell maximal verfügbare Bandbreite bereitgestellt, ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. ThePhoneHouse/Vodafone behält sich vor, nach 24.00 h jeweils eine automatische Trennung der Verbindung durchzuführen. Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 31.07.08.
one
intel Core 2 Quad inside
NVIDIA GeForce
Intel® Core™2 Quad Q9300
· Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9300 (4x 2.5 Ghz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
· Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
· Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
· Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
· Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
· Grafikkarte: 2x 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
· Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
· Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
· Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB
1299.- €
oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.
Art-Nr. 4683
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418.99


Intel® Core™2 Quad Q9550
· Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 Ghz Quadcore)
· Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
· Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
· Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
· Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
· Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
· Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
· Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
· Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB
1549.- €
oder Finanzkauf 2) ab 29€/mtl.
Art-Nr. 4664
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1668.99


Intel® Core™2 Quad Q9450
· Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9450 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
· Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
· Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
· Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
· Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
· Grafikkarte: 2x 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
· Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
· Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Alu
· Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB
1649.- €
oder Finanzkauf 2) ab 31€/mtl.
Art-Nr. 4684
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1768.99


Intel® Core™2 Extreme QX9650
· Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9650 (4x 3.0 Ghz Quadcore)
· Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
· Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
· Mainboard: ASUS® P5N-T Deluxe (nForce 780i SLI)
· Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
· Grafikkarte: 2x 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
· Laufwerk: 20xDL DVD+-R/RW-Brenner LS, 16x DVD-ROM
· Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
· Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 1xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB
2399.- €
oder Finanzkauf 2) ab 45€/mtl.
Art-Nr. 4666
Inklusive Windows Vista® Ultimate 2518.99


Intel® Core™2 Extreme QX9770
· Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9770 (4x 3.20 Ghz Quadcore)
· Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
· Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
· Mainboard: ASUS® P5N-T Deluxe (nForce 780i SLI)
· Festplatte: 2000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
· Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
· Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 16x DVD-ROM
· Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
· Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 1xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB
3499.- €
oder Finanzkauf 2) ab 66€/mtl.
Art-Nr. 4667
Inklusive Windows Vista® Ultimate 3618.99

AMD RADEON HD 4870 UND 4850

Geh auf Sparkurs!



Die HD 4870 (oben) verfügt über eine wuchtige Kühlung und zwei Stromanschlüsse. Bei der HD 4850 reichen ein Stromstecker und ein flacher Kühler.

Grafikkarten mit den neuen Chips von AMD sind unser Kauftipp für preisbewusste Aufrüster: weil die Modelle schnell und erfreulich billig sind.

GRAFIKKARTEN | AMDs neues Topmodell Radeon HD 4870 kostet 210 Euro, die HD 4850 bekommen Sie sogar für 140 Euro. Wenn Sie mit vierfacher Kantenglättung spielen, ist die HD 4870 etwa genauso schnell wie Nvidias Geforce GTX 260 für rund 250 Euro. Die schnellste Grafikkarte bleibt die Geforce GTX 280 für rund 390 Euro. Die günstigere AMD-Variante HD 4850 liegt je nach Auflösung und Kantenglättungsstufe mal vor und mal hinter der Geforce 9800 GTX (180 Euro). Die beiden neuen AMD-Grafikchips nutzen 800 Shader- und 40 Textureinheiten (Geforce GTX 260: 192/64 Einheiten). HD-4870-Karten arbeiten mit 750 Megahertz Chip- und 1.800 Megahertz Speichertakt. Bei der HD 4850 sind es 625/993 Megahertz. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de

OCZ NEURAL IMPULSE ACTUATOR

Gedankenkontrolle

Spiele per Gehirn steuern – ja, das funktioniert wirklich. Wir haben die fertige Version von OCZs Neural Impulse Actuator getestet.

EINGABEGERÄT | Der Spitzname „Brainmouse" passt eigentlich nicht: Der Neural Impulse Actuator ersetzt nicht die Maus, sondern die Tastatur. Wenn Sie das Stirnband aufsetzen, werden Ihre Augenbewegung, Muskelaktivität im Gesicht (etwa Zähne zusammenbeißen) und die Gehirnwellen in Befehle wie Laufen, Springen oder Schießen umgesetzt. Die mitgelieferte Software bietet zehn Profile, Sie dürfen aber auch selbst detaillierte Einstellungen vornehmen. Um erfolgreich zu spielen, ist viel Übung und ein gutes Profil nötig. Damit eignet sich die „Brainmouse" für Tüftler und Profispieler – im Test war die Reaktionszeit deutlich niedriger als mit einem Mausklick. Daniel Möllendorf

Info: www.ocztechnology.com


Der Neural Impulse Actuator (einfacher: „Brainmouse") kostet rund 150 Euro, allerdings gibt es noch Lieferengpässe.

LIES MICH!

Preise für Karten mit Nvidia-Chip fallen

Grafikkarten | Im Juni kostete das Topmodell Geforce GTX 280 noch rund 500 Euro. Nur einen Monat später bieten Online-Händler entsprechende Karten bereits für 390 Euro an. Die GTX 260 wurde im gleichen Zeitraum ebenfalls deutlich billiger: Anstelle von 340 Euro zahlen Sie nun 260 Euro. Auch den Preis für die Geforce 9800 GTX hat der Hersteller im Juli um rund 50 Euro gesenkt – jetzt kostet sie nur noch 180 Euro. Offenbar reagiert Nvidia damit auf das sehr gute Preis-Leistungs-Verhältnis der neuen AMD-Modelle Radeon HD 4870 und HD 4850. Aufrüster freuen sich. (DM)



Info: www.nvidia.de

Firefox 3: Neue Version des kostenlosen Internet-Browsers

Software | Die wichtigsten Änderungen sind die geringeren Ladezeiten und die verbesserten Sicherheitsoptionen. Bei Optik und Bedienung gibt es nur wenige, aber hilfreiche Neuerungen gegenüber dem Vorgänger. So finden Sie mit dem neuen Download-Manager heruntergeladene Dateien schneller und die Verwaltung der Lesezeichen ist übersichtlicher. Im Test klappte das Update von Firefox 2 auf die neue Version problemlos und unsere Einstellungen wurden korrekt übernommen. (DM)



Info: www.mozilla.org

AMD: Neuer Vierkern-Prozessor

Prozessor | Der Phenom 9950 Black Edition arbeitet mit 2.600 Megahertz, viermal 512 Kilobyte L2- und zwei Megabyte L3-Zwischenspeicher. Wie alle Phenom-Modelle, bei denen die Produktnummer auf 50 endet, kommt die Revision B3 zum Einsatz – der gefürchtete TLB-Fehler ist dabei behoben. Zudem können Sie den Multiplikator beliebig heben und so besonders einfach übertakten. Das neue Vierkern-Modell kostet 180 Euro und ist damit nur 20 Euro teurer als sein Vorgänger Phenom 9850 Black Edition mit 2.500 Megahertz. (DM)



Info: www.amd.com/de-de

Mini-Notebook für 400 Euro bei Aldi Süd

Notebook | Das Medion-Notebook Akoya Mini E1210 verfügt über einen 10-Zoll-Monitor, 1.024 Megabyte Arbeitsspeicher und eine Festplatte mit 80 Gigabyte. Zum ersten Mal kommt ein Prozessor aus Intels Atom-Serie zum Einsatz: Die Variante N270 arbeitet mit 1,6 Gigahertz und soll wie alle Atom-Modelle wenig Strom verbrauchen. Natürlich bietet das Notebook WLAN. Bluetooth oder UMTS werden aber nicht unterstützt. Dafür gibt es eine Webcam und einen Kartenleser. Für Spiele eignet sich das Mini-Notebook wegen der langsamen Grafikeinheit GMA 950 allerdings nicht. (DM)

Info: www.aldi-sued.de

Spieler, die auf eine Leistungszentrale mit vier Kernen setzen, investieren in die Zukunft, da immer mehr Titel diese Technik effektiv nutzen werden.

QUADCORE IN DER PRAXIS

Ja zur Kernenergie!

Quadcore-Prozessoren sind sehr billig und konkurrieren mit zahlreichen Zweikernern. Wir testeten, ob sich der Umstieg für Spieler lohnt.

Sowohl von Intel als auch von AMD bekommen Sie ab 140 Euro einen Vierkernprozessor. Doch was leisten diese Angebote am Beispiel des Core 2 Duo Q6600 und Phenom X4 95x0 im Vergleich mit einem Zweikerner derselben Preisklasse? Nutzen aktuelle Spiele überhaupt mehr als zwei Prozessorkerne? Wir machten den Test mit aktuellen Spielen.

DIE TESTSYSTEME

Für unsere praxisnahen Spiele-Benchmarks haben wir extra ein runderneuertes Sockel-775-Testsystem aufgesetzt. Dessen Basis bildet ein Asus P5N-D mit Nforce-750i-SLI-Chipsatz. Darauf sitzen zweimal zwei Gigabyte DDR2-800-Speicher, der gemäß der JEDEC-Spezifikation (Standard des Speicher-Gremiums **J**oint **E**lectron **D**evice **E**ngineering **C**ouncil) mit den Timings 5-5-5-18 arbeitet. Das Phenom-System basiert wie gehabt auf einem Asus M2N32-SLI Deluxe (Nforce-590-SLI-Chipsatz). Auf beiden Testsystemen deaktivierten wir mit Msconfig nacheinander die Prozessorkerne, um den Leistungsgewinn durch deren erhöhte Zahl aufzuzeigen. Im Falle des Phenom X4 ließ sich so akkurat ein X3 derselben Taktrate simulieren. Wir gingen noch einen Schritt weiter und testeten einen fiktiven Phenom „X2". Da es mittlerweile einige Leser gibt, die mit einem 64-Bit-Betriebssystem arbeiten und spielen, testeten wir als Vertreter dieser Zunft Windows Vista in der x64-Version neben der 32-Bit-Variante von WinXP (x86). Beide Systeme sind auf dem neuesten Entwicklungsstand inklusive der aktuellen Service Packs (SP3 bei XP und SP1 bei Vista).

MINIMUM-FPS

Die Bedeutung des Prozessors für einen flüssigen Spielablauf wird oft unterschätzt. Selbst wenn die Grafikkarte ein Spiel tendenziell limitiert, kann ein stärkerer Prozessor für ein angenehmeres Erlebnis sorgen. Egal ob in Renn-, Action- oder Strategiespielen: Sobald auf dem Bildschirm viel passiert, etwa bei Rennstart samt Karambolagen oder einem Gefecht mit mehreren Feinden, ist der Prozessor gefragt. Er beliefert die Grafikkarte mit essenziellen Daten, berechnet KI, Physik und Kollisionsabfrage und ist damit oft der Flaschenhals bei den Minimum-Fps (Fps = Bilder pro Sekunde). Ein Spiel wirkt flüssig, wenn es keine Fps-Ausreißer nach unten gibt.



DAMIT DAS KLAR IST!

MULTITHREADING
Parallele Abarbeitung aller anfallenden Befehle durch Erzeugung mehrerer „Aufgabenpakete" – in der Fachsprache Threads genannt

X2, X3, X4
AMDs Nomenklatur der Mehrkernprozessoren. Dabei steht X2 für zwei Prozessorkerne, X3 für drei und X4 für vier Rechenzentralen.

SLI
„Scalable Link Interface"; Nvidias Option, bis zu drei Grafikkarten mit einer sogenannten SLI-Brücke miteinander zu koppeln

VORSPRUNG DURCH KERNE

Unsere Spieleauswahl für den Test bestand aus den für mehrere Plattformen entwickelten Titeln: *Assassin's Creed*, *Rainbow Six: Vegas 2*, *Lost Planet: Colonies* und *Race Driver Grid* wurden alle von der Xbox 360 auf den PC portiert. Da es sich bei Microsofts Konsole um eine Mehrkern-Architektur (drei Kerne) handelt, ist Multithreading-Fähigkeit im wahrsten Sinne des Wortes programmiert.

ASSASSIN'S CREED

Auf seiner Reise durch die syrische Hauptstadt Damaskus greift Protagonist Altaïr auf mehr als zwei Kerne zu. Der Core 2 Quad Q6600 erreichte an unserer dicht bevölkerten Teststelle durchschnittlich 56 Fps. Deaktivierten wir einen Kern, fiel der Wert auf 55. Deutlicher war der Einbruch mit zwei Kernen: 46 Fps entspricht einem Defizit von 18 Prozent gegenüber vier Kernen. Wenn Sie Ihren Prozessor auf 3,6 Gigahertz übertakten, sind zwei Kerne etwas schneller als vier mit 2,4 Gigahertz. Beim Phenom fällt die Skalierung fast linear aus: Der simulierte Phenom „X2" (zwei Kerne) berechnete durchschnittlich 41 Fps. Mit drei Rechenzentralen stieg der Wert auf 45, mit vieren schon auf 48 Bilder pro Sekunde.

RACE DRIVER: GRID

Die Neon-Engine des Vorgängers *Colin McRae: Dirt* skaliert bereits hervorragend mit steigender Kernzahl. Um die Unterschiede aufzuzeigen, umgingen wir jedoch die starke Grafiklimitierung. Die Weiterentwicklung des Programmcodes (Ego-Engine) in *Race Driver: Grid* gibt sich weniger grafiklimitiert. In 1.024x768 berechnet der Q6600 mit zwei Kernen 61 Fps (unter XP x86). Kommt ein weiterer hinzu, steigt die Bildwiederholrate um elf Prozent (68 Fps). Wie bei *Assassin's Creed* ist damit fast das Skalierungsende erreicht: Ein vierter Kern steigert die Fps-Rate nur um weitere drei Prozent (70 Fps). Daran ist nicht die Grafikkarte schuld, denn auf 3,6 Gigahertz übertaktet steigen die Fps schon mit zwei Kernen auf 84. AMDs Phenom skaliert linear, jeder zusätzliche Kern steigert die Leistung um neun Prozent. Der X4 9550 (2,2 Gigahertz) ist dadurch genauso schnell wie ein X3 8650 mit 2,3 Gigahertz; ein X4 9650 (2,3 Gigahertz) rechnet zügiger als beide.

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Der neueste Spross der Taktik-Shooter-Reihe setzt auf die *Unreal*-Engine 3. Diese ist für ihre gute Performance bekannt und das ist auch in *Rainbow Six: Vegas 2* der Fall. Selbst mit einem Einkernprozessor läuft das Spiel butterweich. Der Q6600 erreicht mit einem Kern durchschnittlich 90, der Phenom X4 9550 noch 79 Fps (beide unter XP). Dennoch steigt die Framerate durch einen zweiten Kern um 31 Prozent. Ein dritter sorgt davon ausgehend für zwölf, ein vierter für 13 Prozent mehr Leistung. Interessant ist, dass der Phenom unter Windows Vista deutlich schneller arbeitet als unter XP. Die Differenz beträgt 20 Prozent.

LOST PLANET: COLONIES

Capcoms *Lost Planet* demonstrierte schon vor gut einem Jahr, dass sich Spiele-Programmcode gut parallelisieren lässt. Bei unseren Tests ermittelten wir bis zu 58 Prozent höhere Fps beim Sprung von zwei auf vier Kerne. Die Erweiterung *Colonies* verhält sich ganz genauso: Bei 1.024x768 Pixeln messen wir bis zu 45 Prozent Fps-Zuwachs in einer Szene des integrierten Benchmarks. Der Vorsprung durch mehr Kerne schrumpft linear mit der berechneten Auflösung und im eigentlichen Spiel. Selbst mit einer Geforce 8800 GTX ist der Titel in 1.280x1.024 mit 4x FSAA/16:1 AF durchgehend grafiklimitiert. Damit Sie in dieser Einstellung etwas von mehr als zwei Kernen bemerken, benötigen Sie eine Hochleistungsgrafikkarte

Arbeitsmaterial

Windows Service Packs
http://www.microsoft.com/downloads/search.aspx?displaylang=de

Geforce 175.16 WHQL
www.nvidia.de

Catalyst 8.5 WHQL
http://ati.amd.com/support

Leistung: Intel Core 2 Quad

- Vier Kerne sind bis zu 22 Prozent schneller als zwei.
- Von drei auf vier Kerne ist der Leistungszuwachs gering.
- Windows Vista ist mit nur einem Kern sehr langsam.

Legende: Windows XP x86 / Windows Vista x64 / Minimum-Fps

RAINBOW SIX: VEGAS 2, TERRORISTENJAGD (BESSER ▶ | Fps; BED. ab 20, FLÜSSIG SPIELBAR ab 40)

	Windows XP x86	Windows Vista x64
Zwei Kerne @ 3,6 Gigahertz	135 (+14%)	124 (+5%)
Vier Kerne (2,4 Gigahertz)	133 (+13%)	121 (+3%)
Drei Kerne (2,4 Gigahertz)	132 (+12%)	118 (+0%)
Zwei Kerne (2,4 Gigahertz)	118 (Basis)	112 (-5%)
Ein Kern (2,4 Gigahertz)	90 (-24%)	60 (-49%)

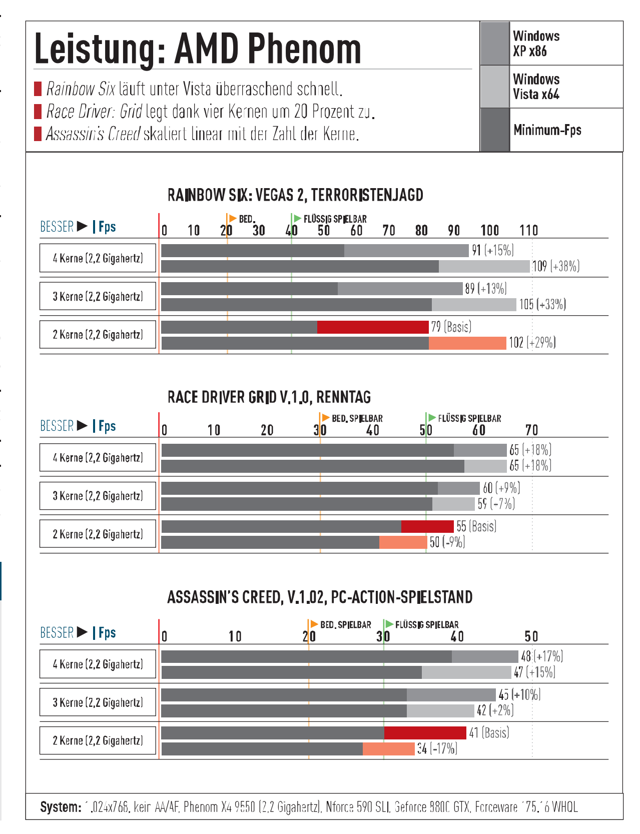
RACE DRIVER GRID V.1.0, RENNTAG (BESSER ▶ | Fps; BED. SPIELBAR ab 30, FLÜSSIG SPIELBAR ab 50)

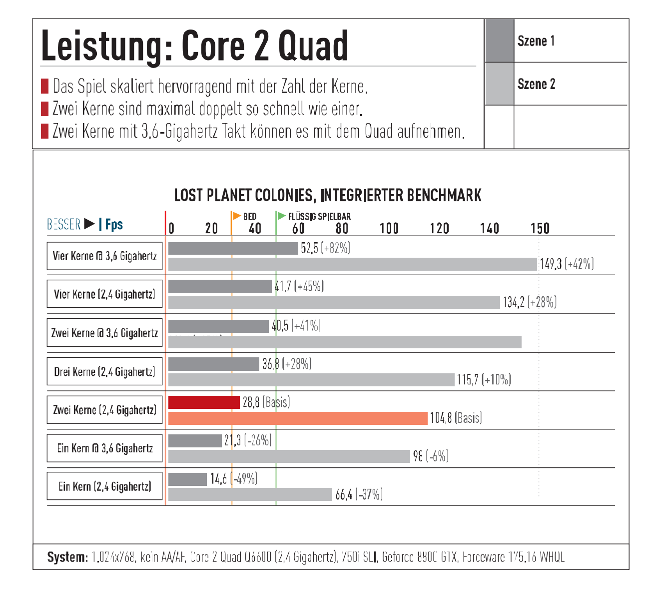
	Windows XP x86	Windows Vista x64
Zwei Kerne @ 3,6 Gigahertz	84 (+38%)	70 (+15%)
Vier Kerne (2,4 Gigahertz)	70 (+15%)	64 (+5%)
Drei Kerne (2,4 Gigahertz)	68 (+11%)	63 (+3%)
Zwei Kerne (2,4 Gigahertz)	61 (Basis)	56 (-8%)
Ein Kern (2,4 Gigahertz)	40,5 (-34%)	30,5 (-50%)

ASSASSIN'S CREED V.1.02, PC-ACTION-SPIELSTAND (BESSER ▶ | Fps; BED. ab 20, FLÜSSIG SPIELBAR ab 30)

	Windows XP x86	Windows Vista x64
Zwei Kerne @ 3,6 Gigahertz	58 (+26%)	45 (-2%)
Vier Kerne (2,4 Gigahertz)	56 (+22%)	42 (-9%)
Drei Kerne (2,4 Gigahertz)	55 (+20%)	41 (-11%)
Zwei Kerne (2,4 Gigahertz)	46 (Basis)	38 (-17%)
Ein Kern (2,4 Gigahertz)	27 (-41%)	21 (-54%)

System: 1.024x768, kein AA/AF, Core 2 Quad Q6600 (2,4 Gigahertz), 750i SLI, Geforce 8800 GTX, Forceware 175.16 WHQL





System: 1.024x768, kein AA/AF, Core 2 Quad Q6600 (2,4 Gigahertz), 750i SLI, Geforce 8800 GTX, Forceware 175.16 WHQL

Spiele, die von einem Vierkern-Prozessor profitieren

	Gewinn von 2 auf 4 Kerne
Assassin's Creed	Bis zu 20 Prozent
Call of Duty 4	Bis zu 15 Prozent
Colin McRae: Dirt	Bis zu 50 Prozent
Crysis	Bis zu 20 Prozent
Hellgate: London	Bis zu 15 Prozent
Lost Planet	Bis zu 60 Prozent
Medal of Honor: Airborne	Bis zu 25 Prozent
Need for Speed Pro Street	Bis zu 20 Prozent
Race Driver: Grid	Bis zu 30 Prozent
Rainbow Six: Vegas 2	Bis zu 15 Prozent
Sega Rally	Bis zu 20 Prozent
S.T.A.L.K.E.R.	Bis zu 20 Prozent
Stranglehold	Bis zu 15 Prozent
Supreme Commander	Bis zu 20 Prozent
Unreal Tournament 3	Bis zu 20 Prozent
World in Conflict	Bis zu 15 Prozent

Alle hier aufgeführten Spiele laufen mit vier Kernen mindestens 15 Prozent schneller als mit zweien derselben Taktrate. Einzelfälle wie *Lost Planet* und *Colin McRae: Dirt* legen deutlich mehr zu. Meist ist aber ein übertakteter Zweikerner schneller.

vom Schlage einer Geforce GTX 280 – Codemasters' *Colin McRae: Dirt* lässt grüßen.

XP X86 GEGEN VISTA X64

Fast alle Benchmarks bestätigen, dass Windows Vista x64 etwas langsamer arbeitet als XP x86. Während sich die Differenz laut unseren Tests meist zwischen fünf und zehn Prozent bewegt, gibt es auch Ausnahmen. *Assassin's Creed* läuft unter Vista x64 bis zu 17 Prozent langsamer – während *Rainbow Six: Vegas 2* auf dem Phenom-System maximal 15 Prozent zügiger ist als unter Windows XP.

VISTA: EINKERNUNTAUGLICH

Schon bei Erscheinen von Windows Vista diagnostizierten wir eine Aversion gegenüber Einkernprozessoren. Daran hat sich nichts geändert: Lassen Sie auf jeden Fall die Finger von Windows Vista, falls noch ein Singlecore-Prozessor den Dienst in Ihrem PC verrichtet! Mit nur einem Kern arbeitet Windows Vista mindestens 30 Prozent langsamer als XP. *Race Driver: Grid* ist mit dem 2,4 Gigahertz schnellen Einkerner unter Vista nur zäh spielbar (30 Fps im Schnitt), unter XP berechnet der Prozessor noch flüssige 40 Fps. Damit Sie sich selbst ein Bild davon machen können, haben wir ein Fraps-Video auf die DVD gepackt, das den Vergleich Ein- gegen Zweikerner unter Vista x64 zeigt.

FAZIT: SPIELE

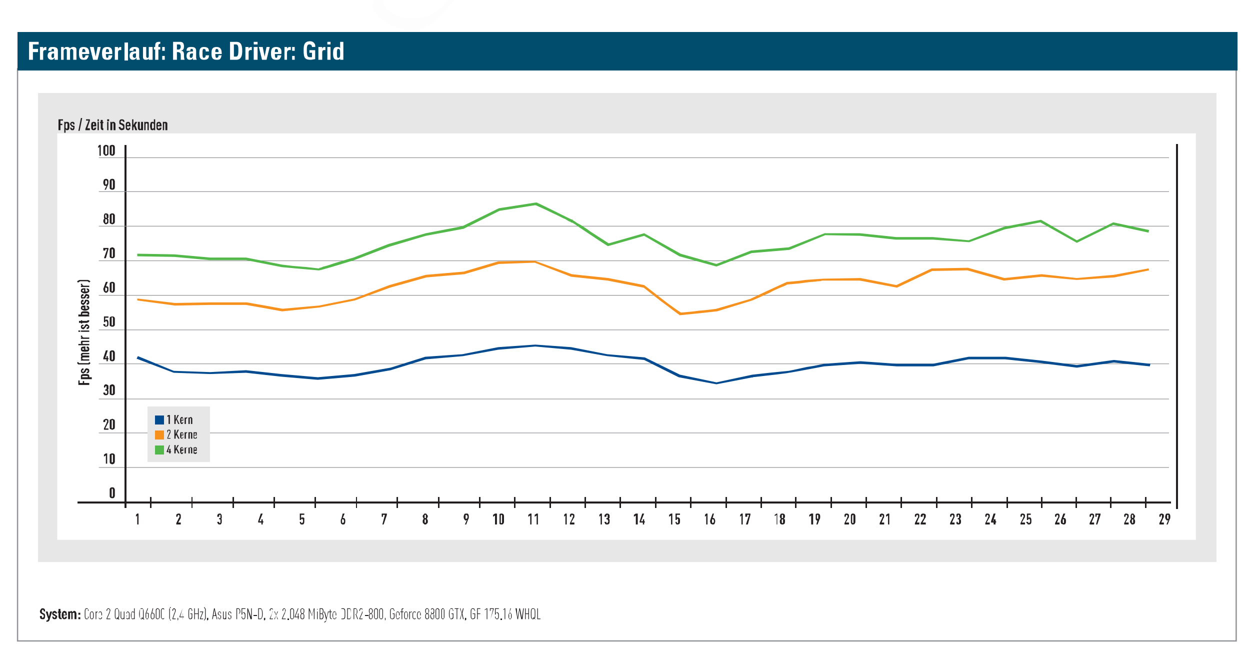
Multithreading hat sich durchgesetzt: Der Leistungsgewinn von einem auf zwei Kerne beträgt je nach Spiel 80 bis 100 Prozent. Alle getesteten Spiele nutzen einen dritten Kern für weitere zehn bis 15 Prozent mehr Leistung. Ein Vierkerner bringt davon ausgehend noch nicht nennenswert mehr Fps.

KAUFEMPFEHLUNGEN

„Was soll ich kaufen?" Wenn Ihr Budget für einen neuen Prozessor 100 Euro nicht übersteigen darf, haben Sie keine andere Wahl, als einen Zweikerner zu kaufen. Für 50 Euro mehr bekommen Sie einen der genannten Quadcores – oder einen hochgetakteten Zweikerner wie den E8400. Dieser führt zwar noch die meisten Spiele-Benchmarks an, büßt seinen Vorsprung bei neuen Titeln aber immer mehr ein. Wir haben in der Tabelle links alle Spiele aufgelistet, die nennenswert von vier statt zwei Kernen profitieren. Im Lauf dieses Jahres erscheinen weitere Toptitel, die Nutzen aus drei oder vier Prozessorkernen ziehen, darunter *Far Cry 2*, *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*, *Mafia 2*, *Borderlands* und viele andere. Seien Sie sich klar darüber, wie lange Ihr künftiger Prozessor im PC bleiben soll – je länger, desto sinnvoller ist der Kauf eines Quadcores. AMD bietet darüber hinaus Dreikerner (Phenom X3 8450, 8650 und 8750) an. Diese werden zwar optimal von aktuellen Spielen genutzt, kosten aber kaum weniger als die Quadcores, weshalb wir Ihnen raten, gleich einen „vollen" X4-Prozessor zu kaufen.

Raffael Vötter

Frameverlauf: Race Driver: Grid



System: Core 2 Quad Q6600 (2,4 GHz), Asus P5N-D, 2x 2.048 MiByte DDR2-800, Geforce 8800 GTX, GF 175.16 WHQL

Nicht jeder LCD-Fernseher ist ein würdiger Monitorersatz. Faktoren wie Blickwinkelabhängigkeit oder Höhe der Auflösung können den Spielspaß trüben.

PC AM LCD-FERNSEHER

Programmänderung

WoW auf der großen „Leinwand" und später ein Bier zum Fußballspiel? Wir zeigen, wie gut ein LCD-TV den PC-Monitor ersetzen kann.

Flachbildfernseher mit Flüssigkristallbild-Technik (kurz: LCD-TV) werden immer populärer und vor allem auch billiger. Falls auch Sie planen, sich in Ihr Arbeitszimmer neben den PC-Monitor einen Zweitbildschirm als Kombigerät für Spiele- und Fernsehgenuss zu stellen, haben Sie nicht nur die Qual der Wahl zwischen einer Flut von Geräten mit Bildschirmdiagonalen zwischen 19 und 46 Zoll. Sie werden auch mit unterschiedlichen Bilddarstellungstechniken konfrontiert.

DARSTELLUNGSTECHNIKEN

Projektionsfernseher besitzen eine lichtdurchlässige Fläche, diese wird von hinten angestrahlt. Im Prinzip funktioniert dies so, als wenn Sie hinter dem Fernseher einen Beamer platziert hätten. Bei dieser Technik gibt es drei Projektionsarten: CRT, LCD und DLP. Vorteile aller drei Methoden sind im Vergleich zu „herkömmlichen" LCD-Bildschirmen ein guter Schwarzwert, ein hoher Kontrast, große Blickwinkel und sehr lebendige Farben. Darüber hinaus haben diese Modelle eine hohe Lebensdauer und sind nicht auf eine native Auflösung festgelegt. Allerdings sind vor allem die CRT-Modelle anfällig gegenüber dem Einbrennen von Bildern und die Geräteauswahl auf dem Markt ist sehr begrenzt. Wegen ihrer Größe eignen sich diese Fernseher eher schlecht als Monitorersatz. Plasmabildschirme gibt es ab 37 Zoll für rund 750 Euro, allerdings nur als HD-ready-Modelle (mehr dazu im Abschnitt „Full HD gegen HD-ready"). Das Vorurteil des hohen Stromverbrauchs ist mittlerweile entkräftet, denn aktuelle Geräte verbrauchen so viel wie oder sogar weniger als die LCD-Konkurrenz. Der größte Nachteil gegenüber den LCDs ist allerdings auch hier die Einbrenngefahr. Es gibt zwar verschiedene Mechanismen, um dies zu verhindern, wer aber ständig ein Monitorbild auf dem Plasma darstellen will, sollte sich in der LCD-Liga umschauen. Plasma-Full-HD-Geräte sind überdies sehr teuer und nur in den größeren Zollklassen erhältlich. Bei den LCD-Fernsehern gibt es die größte Auswahl und sie eignen sich mit ihrer Darstellungstechnik ideal für eine Monitor-Fernseh-Kombination. Machen Sie sich vor dem Kauf aber unbedingt bewusst, dass LCD-Geräte oft nur begrenzte Einblickwinkel haben und dass beim Blick von der Seite Farben und Kontraste stark verblassen. Das ist nicht unerheblich, wenn der Platz im Arbeitszimmer begrenzt ist und ein ergonomisch optimaler Ort für einen Zweitmonitor gesucht wird, auf dem beispielsweise ein Fußballspiel läuft, während man am PC an einem _WoW_-Raid teilnimmt.

IDEAL FÜR DAS ARBEITSZIMMER: DER LCD-FERNSEHER

Bei aktuellen Geräten zwischen 19 und über 50 Zoll kommen in der Regel beschleunigte PVA- oder S-PVA-Panels (Panel ist der Fachausdruck für den sichtbaren Bildschirm) mit





DAMIT DAS KLAR IST!

HD-READY
Ein HD-ready-zertifizierter Fernseher muss mindestens über eine 16:9-Auflösung und 720 Zeilen verfügen. Darüber hinaus muss das Gerät einen digitalen Eingang mit HDCP-Unterstützung besitzen und zu 1.280x720-Pixel-Vollbildern (720p) und 1.920x1.080-Halbbildern (1080i) kompatibel sein.

FULL HD
Bei den Full-HD-Modellen kommt als Anforderung noch die Vollbild-Unterstützung der 1.920x1.080-Pixel-Auflösung (1080p) hinzu.

diversen Bildverbesserungsmechanismen, beispielsweise Graustufenbeschleunigung, zum Einsatz. TN-Panels, die es jenseits von 27 Zoll ohnehin nicht in großen Stückzahlen gibt, bieten einfach eine zu schlechte Blickwinkelabhängigkeit, um im TV-Bereich Verwendung zu finden. In der LCD-Einstiegsklasse ist ein Preis von rund 500 Euro angesetzt, nach oben gibt es fast keine Grenzen. Im sinnvollen Größenbereich von 32 bis 42 Zoll liegen die Preise zwischen 500 und 1.500 Euro – je nachdem, ob es ein Full-HD- oder HD-ready-Modell sein soll.

FULL HD GEGEN HD-READY

Full-HD-Geräte bieten eine native Auflösung von 1.920x1.080, HD-ready-Modelle geben sich hier momentan mit maximal 1.366 x 768 Pixeln zufrieden. Für den Einsatz als Kombimonitor ist natürlich die höhere Auflösung wesentlich besser, da so auf den vergleichsweise großen Flächen die Schriften und Symbole deutlich höher aufgelöst werden. Im Spielebetrieb tritt dieser Vorteil in den Hintergrund. So konnten wir in Praxistests nur mit dem geübten Auge Unterschiede zwischen Full HD und HD-ready ausmachen. Unser Fazit: Je größer das Panel des Fernsehers, desto wichtiger wird eine Full-HD-Auflösung. Aktuelle Spielekonsolen wie die PS3 oder die Xbox 360 (in der aktuellen Revision) können Spielinhalte in Full HD darstellen, zumindest wenn dies von den Spielen unterstützt wird. Sonst skaliert die Konsole das Bild nur. Des Weiteren unterstützen alle aktuellen Grafikkarten samt Treibern die Full-HD- und HD-ready-Auflösung, sodass mit deaktiviertem Overscan (siehe nächster Abschnitt) das PC-Bild in nativer Auflösung auf dem Fernseher erscheint. In diesem Kontext sollten Sie allerdings zum Test alle weiteren Bildverbesserungsmaßnahmen des Fernsehers ausschalten, beispielsweise für bessere Farben und stärkere Kontraste, da diese auf den Fernsehbetrieb optimiert sind und das PC-Bild unnatürlich verfälschen oder beeinflussen. Unser Tipp: Wenn Sie viel mit einer Konsole am Fernseher spielen oder fast ausschließlich Blu-ray-Discs schauen, investieren Sie Ihr Gespartes unbedingt in ein besseres Full-HD-Gerät – bei diesen Geräten gehört ein deaktivierbares Overscan zum festen Bestandteil der Ausstattung.

OVERSCAN

Die Overscan-Technik stammt noch aus den Tagen des analogen Fernsehens. Da wegen Ausstrahlungsungenauigkeiten ein sauberer Bildabschluss nicht möglich war, schneiden Modelle mit Overscan rund sechs Prozent der Bildseitenränder ab oder verdecken diese durch Blenden. Aktuelle LCD-Fernseher verfügen auch über die Overscan-Technik, hier haben Sie allerdings in der Regel die Möglichkeit, diese über das Menü auszuschalten. Alle Full-HD-Modelle sollten dies zumindest per Definition tun. Nutzen Sie den LCD-Fernseher als Monitorersatz, ist es zwingend erforderlich, Overscans zu deaktivieren, wenn Sie nicht auf Symbole und Windows-Taskleiste verzichten wollen. Achten Sie vor dem Kauf auf diese Option.

KLEINE ANSCHLUSSKUNDE

Da HDMI abwärtskompatibel zu DVI ist, sollte Ihr „Zweitmonitor“ mindestens über einen HDMI-Eingang verfügen. Ideal sind drei oder mehr Anschlüsse – so lässt sich parallel die Spielekonsole anschließen. Der Kauf einer Grafikkarte mit HDMI-Anschluss ist nicht nötig, bei einer ohnehin anstehenden Neuanschaffung aber empfehlenswert. Eine gute Nachricht für alle Anwender, die nur eine Grafikkarte mit DVI-Ausgang besitzen und keine Lust haben, ein Audiokabel zum TV zu legen: Bei AMD und Nvidia wird das HDMI-Audiosignal über ungenutzte Kabel im DVI-Stecker mitgesendet. Im Falle von AMD funktioniert dies ohne Eingreifen des Anwenders, bei Nvidia sind die Sound- und die Grafikkarte mit einem SPDIF-Kabel zu verbinden. Laut den Grafikkartenherstellern macht aber eine zukünftige HDCP-Spezifizierung (HDCP ist ein Verschlüsselungssystem, das für die Schnittstellen DVI und HDMI zur geschützten Übertragung von Audio- und Video-Daten vorgesehen ist) bei beiden Herstellern ein separates Kabel zur Grafikkarte (von der Soundkarte) notwendig. Bei der Wiedergabe von HDCP-geschützten Inhalten gibt es überdies keine Probleme, da der DVI-Ausgang HDCP beherrscht. HDMI-Anschlüsse stellen ebenfalls kein Problem

Gängige LCD-Fernseher

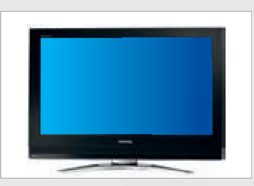
LC22WHD



Hersteller	Hanseatic
Preis/Auflösung	ca. € 500,-/1.336 x 768 Pixel
Größe/Reakt.	22 Zoll (ca. 56 cm)/8 ms
Anschlüsse	HDMI, Komponente, Scart, D-Sub, S-Video
Kontrast	600:1 (dynamisch)
Helligkeit	450 cd/m²

Fazit: Auf den ersten Blick scheint der Preis des Hanseatic-LCD-TFTs attraktiv, allerdings sind schon jetzt einige LCD-Monitore mit 28 Zoll günstiger – natürlich ohne Fernsehfunktionen. Hier wäre eine PC-TV-Karte eine echte Alternative. Der Nachteil: Der PC muss an sein.

32C3005P



Hersteller	Toshiba
Preis/Auflösung	ca. € 530,-/1.336 x 768 P
Größe/Reakt.	32 Zoll (ca. 81 cm)/8 ms
Anschlüsse	2 x HDMI, 2 x Scart, D-Sub, Composite
Kontrast	4.800:1 (dynamisch)
Helligkeit	500 cd/m²

Fazit: Die Bildschirmgröße der 32-Zoll-Klasse ist für den Konsolen- und Fernsehbetrieb im Arbeitszimmer optimal. Zum einen nimmt das Gerät nicht so viel Platz weg, zum anderen sind auch Webseiten in dieser Größe noch gut lesbar.

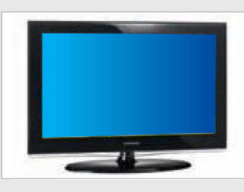
37 Z 3030 DG



Hersteller	Toshiba
Preis/Auflösung	ca. € 1.015,-/1.920 x 1.080 Pixel
Größe/Reakt.	37 Zoll (ca. 94 cm)/8 ms
Anschlüsse	2 x Scart, Komponenten, 3 x HDMI, S-Video
Kontrast	6.500:1
Helligkeit	500 cd/m²

Fazit: Dieses Full-HD-Gerät eignet sich wegen der hohen Auflösung gut für die Wiedergabe von PC-Inhalten. Die Größe und die Anschaffungskosten prädestinieren es jedoch eher als vollwertigen Fernseher fürs Wohnzimmer. Trotzdem sehen damit Konsolen- und PC-Spiele atemberaubend aus.

LE-40A557P



Hersteller	Samsung
Preis/Auflösung	ca. € 915,-/1.920 x 1.080 Pixel
Größe/Reakt.	40 Zoll (ca. 102 cm)/5 ms
Anschlüsse	3 x HDMI, Komponenten, 2 x Scart, D-Sub, S-Video
Kontrast	30.000:1 (dynamisch)
Helligkeit	500 cd/m²

Fazit: Die 40-Zoll-Klasse findet vermutlich nur vereinzelt den Weg ins heimische Arbeitszimmer. Die Geräte sind enorm groß und erfordern einen entsprechenden Abstand. Eine ideale Anwendung wäre als HTPC-, Konsolen- und Fernsehzentrale im Wohnzimmer.

Bravia KDL-46X3500



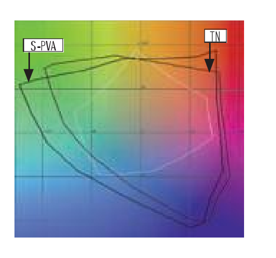
Hersteller	Sony
Preis/Auflösung	ca. € 2.380,-/1.920 x 1.080 Pixel
Größe/Reakt.	46 Zoll (ca. 117 cm)/8 ms
Anschlüsse	3 x HDMI, 2 x Komponente, 2 x Scart, D-Sub, S-Video
Kontrast	18.000:1 (dynamisch)
Helligkeit	500 cd/m²

Fazit: Mit einer Bilddiagonale von 117 Zentimetern sind diese Giganten definitiv zu groß für das Arbeitszimmer. Auch im Wohnzimmer ist ein entsprechend großer Bildabstand einzuplanen. Es versteht sich von selbst, dass Spiele und HD-Inhalte sehr gut zur Geltung kommen.

* Die vorgestellten Monitore/Fernseher wurden von unseren Kollegen der SFT (www.sftlive.de) getestet.

LCD-Monitor gegen LCD-Fernseher

Reaktionszeit
Im Grunde kommen bei LCD-Monitoren und LCD-Fernsehern die gleichen Panels zum Einsatz. Allerdings werden bei LCD-TVs fast ausschließlich beschleunigte S-PVA-Modelle verwendet. Der Vorteil der schnellen Schaltzeiten von TN-Panels bleibt auf der Strecke. Die billigen TN-Panels scheiden jedoch aus einem ganz anderen Grund bei den TVs aus – die möglichen Blickwinkel sind eher schlecht. Die S-PVA-Panels der TVs mit Graustufenbeschleunigung haben eine durchaus spieletaugliche Reaktionsgeschwindigkeit. Schnelle Ego-Shooter sollten Sie aber weiterhin am PC spielen.



Bildqualität
Auch bei den darstellbaren Farbbereichen liegen die TVs mit S-PVA-Panel (siehe Bild) über TN-Monitor-Niveau. Diese können wegen der besseren Bilschirmtechnik mehr Farben darstellen.

dar. In Sachen Sound können Sie alternativ zur vorangegangenen Beschreibung das Tonsignal direkt über die Soundkarte ausgeben oder über einen digitalen (auch analogen) Ausgang auf der Hauptplatine an ein externes Gerät weiterreichen, da das Audiosignal nicht unter den HDCP-Schutz fällt.

DAS REAKTIONSVERHALTEN DER LCD-FERNSEHER

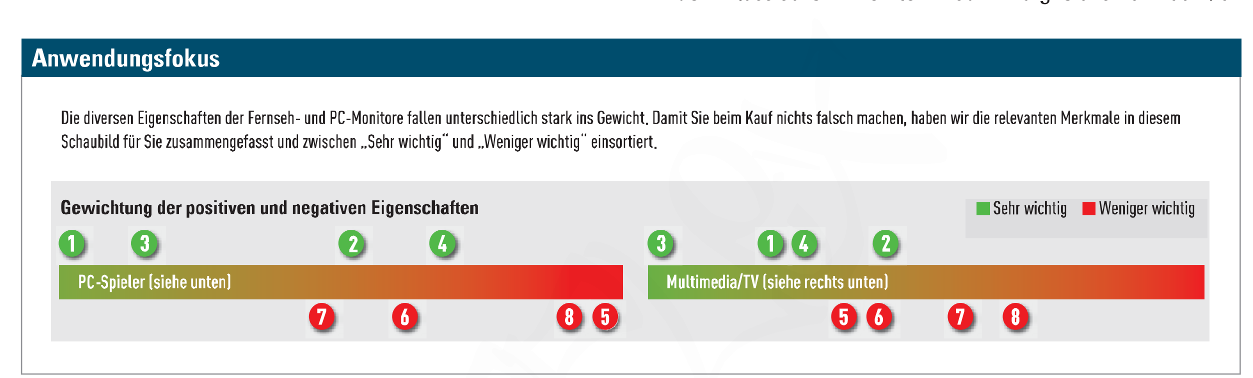
Wie erwähnt, stecken in nahezu allen LCD-Fernsehern PVA- oder S-PVA-Panels, die mit einer Graustufenbeschleunigung ausgestattet sind. Diese haben sehr viel Ähnlichkeit mit den PVA-Geräten, die wir in den klassischen Monitor-Marktübersichten vorstellen – erweitert um viele Mechanismen, um das Bild optimal für den Filmbetrieb einzustellen. Je nach Größe und Qualität des Panels bewegen sich die Reaktionszeiten zwischen 26 und 38 Millisekunden – für Strategiespiele, Rollenspiele oder Autorennen ein völlig akzeptabler Wert. Actionspieler daddeln allerdings weiter am PC, wobei die enorme Größe der LCD-Fernseher für diesen Einsatz ohnehin nicht geeignet ist – zumindest, wenn Sie mit den Mitspielern im Online-Kampf mithalten wollen.

SPIELEN AM LCD-FERNSEHER

Neben der Reaktionsgeschwindigkeit sind natürlich

Anwendungsfokus

Die diversen Eigenschaften der Fernseh- und PC-Monitore fallen unterschiedlich stark ins Gewicht. Damit Sie beim Kauf nichts falsch machen, haben wir die relevanten Merkmale in diesem Schaubild für Sie zusammengefasst und zwischen „Sehr wichtig" und „Weniger wichtig" einsortiert.



Die Stärken und Schwächen des PC-Monitors im Detail

PC-Monitor

Vorteile

1. Niedrige Reaktionszeiten
2. Geringe Anschaffungskosten
3. Gute Übersicht im Spiel
4. Geringer Stromverbrauch

Nachteile

5. Kein Fernsehempfang
6. Hohe Winkelabhängigkeit
7. Wenige Schnittstellen
8. Fehlendes Soundsystem

die Kompatibilität und die Bildqualität der Spieletitel wichtig. Das ideale Genre für den LCD-TV im PC-Bereich sind eindeutig Rennspiele. Die großflächigen Fernseher vermitteln einen sehr realistischen Eindruck der Atmosphäre und Bewegungsunschärfen sind Teil des Spielinhaltes. Aber auch Strategiespiele wie *Civilization 4* können Sie wegen der hohen Auflösung auf Full-HD-Modellen spielen. HD-ready-Geräte verlieren naturgemäß an Boden, da die vielen kleinen Schriften in der geringeren Auflösung schlechter lesbar sind. Bei Actionspielen muss man spielespezifisch an die Sache herangehen. So sind Action-Rollenspiele mit Konsolen-Wurzeln à la *Mass Effect* wie geschaffen für die großflächigen LCD-TVs: Komfortable Menüs und ein übersichtlicher Spielverlauf erleichtern die Orientierung. Schnelle Shooter wie *Call of Duty 4* oder *Unreal Tournament 3* sind hingegen nichts für die größeren LCDs. Unserer Meinung nach machen diese Spiele nur bis 32 Zoll richtig Spaß. Der Grund: Je größer die Bildfläche, desto mehr muss sich das Auge oder der Kopf bewegen, um alle Bereiche des Bildschirms abzusuchen. Und gerade bei diesen Titeln zeigen sich Gegner nicht selten nur mit wenigen Pixeln hinter Mauern oder in Fenstern. Außerdem sorgt bei LCD-TVs die Reaktionsgeschwindigkeit der Panels für sichtbare Schlieren. Spielbar sind schnelle Shooter zwar, aber vor allem in Mehrspielerpartien sind Sie damit, zumindest aus technischer Sicht, einem PC-Monitor-Spieler unterlegen, der an einem schnellen TN-Gerät zockt.

STROMVERBRAUCH

Wie Sie in der Tabelle rechts sehen, steigt der Stromverbrauch der Geräte mit zunehmender Darstellungsfläche. Dies hängt bei der LCD-Technik mit der benötigten Rückbeleuchtung der LCD-Panels zusammen, da die Flüssigkristalle nicht von alleine leuchten. Die kommende LCD-Backlight-Technik wird zwar den Stromverbrauch der Geräte senken, in Haushalten, bei denen der (große) LCD-Fernseher tagtäglich viele Stunden läuft, ist der Stromverbauch aber weiterhin ein ernst zu nehmendes Thema.

Lars Craemer

Stromverbrauch und Kosten

Produkt	Stromverbrauch	Stromkosten/Jahr
22-Zoll-Monitor (PC)	35 bis 45 Watt	10 bis 13 Euro
24-Zoll-Monitor (PC)	55 bis 80 Watt	16 bis 23 Euro
30-Zoll-Monitor (PC)	100 bis 150 Watt	29 bis 44 Euro
32-Zoll-LCD-Fernseher	100 bis 160 Watt	29 bis 47 Euro
37 Zoll-LCD-Fernseher	130 bis 200 Watt	38 bis 58 Euro
40-Zoll-LCD-Fernseher	150 bis 270 Watt	44 bis 79 Euro
46-Zoll-LCD-Fernseher	165 bis 300 Watt	48 bis 88 Euro
Standard-Spiele-Komplett-PC	180 bis 220 Watt	53 bis 65 Euro

Als Berechnungsgrundlage setzen wir einen Kilowattpreis von 20 Cent pro Stunde und eine durchschnittliche Betriebsdauer von vier Stunden an.

Anschlussvielfalt



Fast alle LCD-Fernsehgeräte bieten eine Reihe von digitalen und analogen Anschlüssen, LCD-Monitore sind in der Regel nur mit einem Bruchteil dieser Anschlüsse bestückt.

Die Stärken und Schwächen des LCD-Fernsehers im Detail

LCD-Fernseher

Vorteile

1. Großer Blickwinkel
2. Konsolengeeignet
3. TV-Optimierungen
4. Soundsystem

Nachteile

5. Reaktionszeiten
6. Stromverbrauch
7. Eingeschränkte Übersicht
8. Platzbedarf

So läuft's wie geschmiert

Age of Conan: Hyborian Adventures



- **Prozessor**
  Athlon 64 6400+/ Core 2 Duo E6750/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/9800 GTX Radeon HD 3870/3870 X2
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Neben einer leistungsstarken Rechenzentrale benötigen Sie für das *Conan*-Online-Rollenspiel vor allem eine potente Oberklasse-Grafikkarte, die idealerweise über 1 Gigabyte Videospeicher verfügt. Nutzen Sie zur Leistungsverbesserung die vorgegebenen Grundeinstellungen.

Alone in the Dark

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Mehr als 60 Bilder pro Sekunde (Fps) sind dank der Fps-Bremse nicht drin. Dafür garantiert schon ein Einsteigerprozessor, gepaart mit einer 8800 GT/HD 3870 alle Details in 1.280x1.024. Läuft es nicht flüssig, verringern Sie die Auflösung oder die Vegetationsdarstellung.

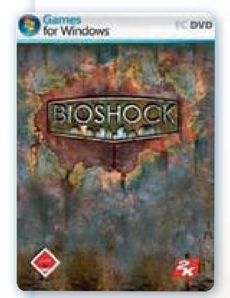
Assassin's Creed



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6750
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S oder Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Da auch die Engine der PC-Portierung eine für Mehrkernprozessoren optimierte Struktur besitzt, bleibt der Spielspaß ohne Zwei- oder Vierkernprozessor auf der Strecke. Eine schnelle DX10-Grafikkarte ist ebenfalls Pflicht. Wer die Gesamtleistung verbessern will, verzichtet auf die Schatten.

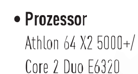
Bioshock



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/ Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT) einen Prozessor mit zwei Kernen. Falls Sie bereits mit der DX9-Optik zufrieden sind, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

Call of Duty 4: Modern Warfare



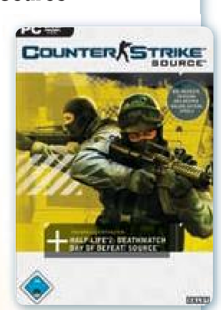


- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklasse-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

Counter-Strike: Source

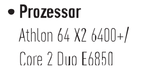




- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/ P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon HD 2600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Da in dem bei unseren Lesern nach wie vor sehr beliebten Online-Shooter dieselbe Engine wie im *Half-Life 2*-Paket ihren Dienst verrichtet, reicht auch hier ein Einsteigersystem. Deaktivieren Sie bei Leistungseinbrüchen „High Dynamic Range" oder verzichten Sie auf alle Schatten.

Crysis





- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTX (DX10); X1950 Pro/HD 3870 (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Unter DX10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Ein schneller Zweikernprozessor ist Pflicht, ein Vierkernmodell steigert die Leistung um weitere 13 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

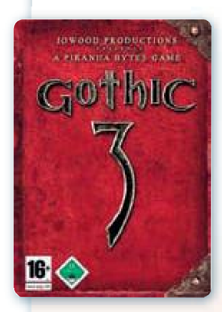
Frontlines: Fuel of War



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Wie bei Spielen mit der *Unreal*-Engine 3 usus, garantiert erst ein Zweikernprozessor ruckelfreien Shooter-Spaß. Allerdings reicht ein Einsteigermodell. Die Ansprüche an die Grafikkarte fallen höher aus. Ist diese zu schwach, verzichten Sie auf Schatten sowie Post-Process-Effekte.

Gothic 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkernprozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikernmodells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

Einsteiger-PC
Aufsteiger-PC
High-End-PC

Half-Life 2: The Orange Box



- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/ P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon HD 2600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup NForce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Egal welchen Titel des umfangreichen Paketes Sie auch spielen, für die immer noch sehenswerte Grafik und die realistischen Physikeffekte reicht ein Einsteigersystem. Ruckelt es dennoch, schalten Sie „High Dynamic Range" aus. Hilft das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

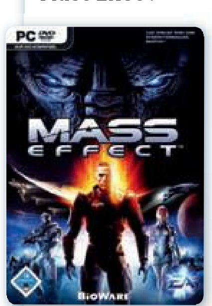
Hellgate: London



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GT (DX10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Um Flagships Höllenspektakel mit allen optischen Finessen zu genießen, benötigen Sie eine flotte DX10-Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD2900 XT/3870. Leistungsengpässe bekämpfen Sie mit einer niedrigen Sichtweite oder dem Verzicht auf Wettereffekte.

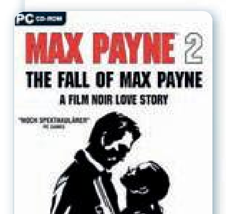
Mass Effect



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6550/E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Laufen Spiele mit der *Unreal*-Engine 3 bei Ihnen flüssig, brauchen Sie für *Mass Effect* nicht aufzurüsten. Ansonsten ist das Rollenspiel bereits mit Mittelklasse-Hardware problemlos spielbar. Ruckelt es trotzdem, schalten Sie die Bewegungsunschärfe und die Option „Körnigkeit" ab.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup NForce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

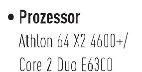
Der Klassiker unter den Actionspielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

Race Driver: Grid

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ C2D E6550/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

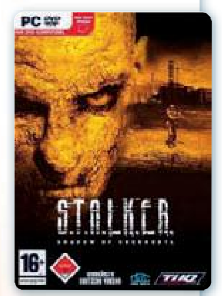


Obwohl der optimale Prozessor für *Grid* ein Vierkernmodell ist, reicht auch schon ein Zweikern-Pendant mit hohem Takt wie ein Core 2 Duo E6550 oder Athlon X2 6400+. Laufen die Rennen nur im Schneckentempo ab, reduzieren Sie die Reflexionen und die Wagen-Detailstufe.



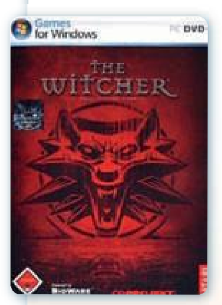
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)



Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung unter der „Render"-Option. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

The Witcher



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Ein High-End-PC ist für ein Spielvergnügen mit allen Details nicht nötig. Ein Zweikernprozessor, ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse sowie zwei Gigabyte Speicher reichen aus. Das größte Tuning-Potenzial bietet die Reduktion der Charaktersichtweite auf ein Minimum.

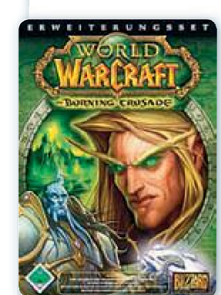
Unreal Tournament 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6550/E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTS (DX10); X1950 Pro/HD 3870 (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Da Epic die *Unreal*-Engine 3 für Mehrkernprozessoren entwickelt hat, ermöglicht nur ein Modell mit zwei oder mehr Kernen die volle Detailpracht. Die Kantenglättung lässt sich lediglich unter DX10 aktivieren. Wer in diesem Modus spielt, benötigt eine leistungsstarke DX10-Karte.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1300 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Crysis und Unreal Tournament 3*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 110,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,80
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 100,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 130,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**

PCI-EXPRESS-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 390,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 DDR3 (1,0 ns)	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	90,5 Fps	81,1 Fps	1,84
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 250,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3 (0,8 ns)	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	91,3 Fps	74,2 Fps	1,86
Asus EN8800GTX	ca. € 200,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,93**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 170,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 (1 ns)	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	1,98
Gainward Bliss 8800GTS PCX	ca. € 170,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 (1 ns)	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 220,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 (1 ns)	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 130,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 (1 ns)	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Asus EN8800GT	ca. € 150,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 (1 ns)	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,4 Fps	64,7 Fps	2,07
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 440,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 DDR3 (1 ns)	860/901 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,10
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 120,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3 (1,1 ns)	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	80,1 Fps	60,3 Fps	2,12
Gecube GC-XHD3870XTG4-E3	ca. € 110,-	Radeon HD3870	512 DDR4 (0,8 ns)	797/1.197 MHz	320/320	0,3/4,0 Sone	72,1 Fps	50,7 Fps	2,54
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 110,-	Radeon HD3870	512 DDR4 (0,8 ns)	800/1.126 MHz	320/320	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	50,8 Fps	2,57
Sapphire HD 3850 Ultimate	ca. € 110,-	Radeon HD3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/828 MHz	320/320	Passiv	66,6 Fps	36,5 Fps	2,62
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 80,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 (1 ns)	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 120,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 50,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 (1,3 ns)	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**
Xfx Geforce 8600 GT 620M XXX	ca. € 50,-	Geforce 8600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	620/800 MHz	32/max. 32	2,3/2,3 Sone	34,2 Fps	19,2 Fps	3,73**

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 280,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 200,-	X48	F6/1.1	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP35-DS4	ca. € 120,-	P35	F2/2.1	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus P5Q Pro	ca. € 100,-	P45	0506/1.03G	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	-	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte P35-DS3	ca. € 75,-	P35	F4/1.0	-	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI P45 Neo3	ca. € 95,-	P45	1.1/1.0	-	4	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI P7N SLI Platinum	ca. € 100,-	Nforce 750i SLI	1.0Bj/1.0	-	2	x16 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 2x Firewire	Gut	Hetapipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,60
Abit IP35-E	ca. € 65,-	P35	1.1/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4Coredual-VSTA	ca. € 65,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	1	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

SOCKEL AM2 – SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 120,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 180,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	-	2	x16 (3), x1(1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firew.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 150,-	790FX/SB600	F3C/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 65,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 50,-	690G/SB600	0502/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	1	3	x16(1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA , AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 95,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-3-15	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 65,-	1x 1.024 MB, DDR2-1066	590 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-18	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 70,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	550 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 80,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15, 2T	1,66
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Mushkin 996578	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	570 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12	Nicht möglich	2,03



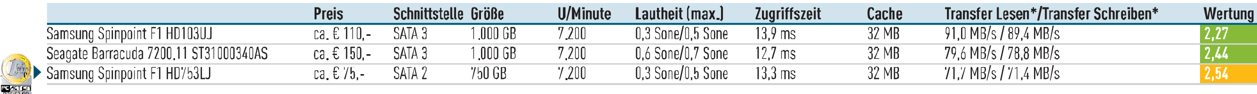
DDR3-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair TWIN3X2048-1800C7DFIN G	ca. € 320,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	7-7-7-20	5-5-5-12	1,56
OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 150,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 110,-	SATA 3	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0 MB/s / 89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11 ST31000340AS	ca. € 150,-	SATA 3	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6 MB/s / 78,8 MB/s	2,44
Samsung Spinpoint F1 HD753LJ	ca. € 75,-	SATA 2	750 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,3 ms	32 MB	71,7 MB/s / 71,4 MB/s	2,54



LABORBERICHT

Whisperpower Games4u Intel

HERSTELLER	PREIS
PC-World	Ca. € 1.300,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.pc-world.de	Gut

Mit diesem System, das dank seines gedämmten Thermaltake-Soprano-DX-Gehäuses sehr leise ist (0,3/0,9 Sone Windows/3D), brauchen Sie bei aktuellen Spielen auf kein Detail zu verzichten (3D Mark 06: 12.107 Punkte). Das garantieren ein Core 2 Duo E8500, 2x 2 Gigabyte Arbeitsspeicher, eine MSI NX8800 GT Zilent und eine 500-Gigabyte-Festplatte von Samsung (HD501LJ). (fs)





PC ACTION GOLD 9-2008

GESAMT **1,96**

Scythe Ninja 2

HERSTELLER	PREIS
Scythe	Ca. € 30,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.scythe-eu.com	Befriedigend

Den horizontalen Turmkühler, der auf alle Prozessorsockel passt, können Sie an zwei Seiten mit 120-Millimeter-Lüftern ausstatten. Den Wärmetransport übernehmen sechs Heatpipes und große Alu-Lamellen, die den Einbau erschweren. Die Kühlleistung des 0,3 Sone leisen Quirls reicht für alle aktuellen Prozessoren. (fs)

GESAMT **2,43**

Hiper Osiris

HERSTELLER	PREIS
Hiper	Ca. € 140,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.hypergroup.com	Ausreichend

Die Aluminiumlegierung dieses Gehäuses enthält Anteile von Kupfer, Chrom und Titan, das sorgt für gute thermische Eigenschaften. Auch die inneren Werte überzeugen. Alle Bauteile sind sorgfältig entgratet, für 5,25-Zoll-Laufwerke stehen fünf und für 3,5-Zoll-Festplatten ein entkoppelter Schacht oder Käfig mit vier Einschüben bereit. (fs)

GESAMT **1,93**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL (4:3) BIS 22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX+ (19 Zoll, 4:3)	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll, 16:10)	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll, 16:10)	ca. € 225,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97



24 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo HD2441W	ca. € 900,-	D-Sub, DVI-D, 2x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m²	Dynamische Helligkeit, USB-Hub	1,77
Benq FP241W	ca. € 640,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Samsung Syncmaster 245B	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,10



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Creative Gigaworks S750	ca. € 370,-	7+1	210 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Philips MMS460, 5.1	ca. € 65,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 125,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,59
Raptor Gaming M3 Platinum	ca. € 75,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-155 Gramm	Ja	Nein	1,63
Logitech MX 518	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,70

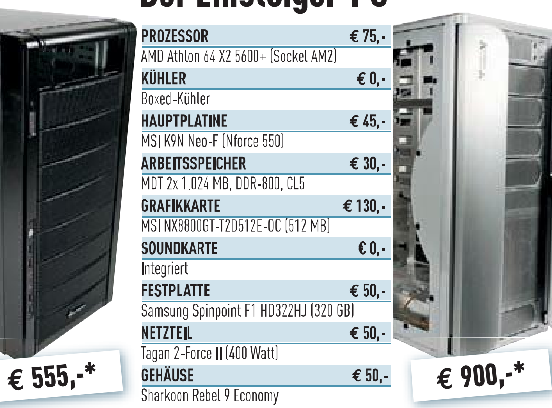


TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86



ENDKRASSE PCS



Der Einsteiger-PC

PROZESSOR	€ 75,-
AMD Athlon 64 X2 5600+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	€ 0,-
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	€ 45,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	€ 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 130,-
MSI NX8800GT-T2D512E-OC (512 MB)	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 50,-
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	
NETZTEIL	€ 50,-
Tagan 2-Force II (400 Watt)	
GEHÄUSE	€ 50,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

€ 555,-*

Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	€ 130,-
Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 25,-
Scythe Kama Cross	
HAUPTPLATINE	€ 100,-
Asus P5Q Pro (P45)	
ARBEITSSPEICHER	€ 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 210,-
Leadtek Winfast PX9800 GTX (512 MB)	
SOUNDKARTE	€ 60,-
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	
FESTPLATTE	€ 70,-
Samsung Spinpoint F1 HD642JJ (640 GB)	
NETZTEIL	€ 60,-
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	€ 80,-
Thermaltake Armor Jr.	

€ 900,-*

Der High-End-PC

PROZESSOR	€ 440,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 35,-
Scythe Mugen	
HAUPTPLATINE	€ 200,-
Asus Rampage Formula (X48)	
ARBEITSSPEICHER	€ 70,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 400,-
Asus Geforce GTX 280 (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	€ 170,-
Auzentech X-Fi Prelude 7.1	
FESTPLATTE	€ 110,-
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	
NETZTEIL	€ 115,-
Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)	
GEHÄUSE	€ 230,-
Silverstone TJ09	

€ 2.025,-*

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

Monster-Preise

Preise im Wert von 5.000 Euro locken! Die tollen Sachen hat 24U Media zur Verfügung gestellt. Mitmachen lohnt sich! Dieses Gewinnspiel findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Zu gewinnen gibt es:

Die Mumie: Das Grabmal des Drachenkaisers

Nach Indiana Jones feiert der nächste Action-Archäologe ein Comeback: Brendan Fraser kehrt diesen Sommer mit dem dritten Teil der *Mumie* auf die Leinwand zurück und hat fette Preise im Gepäck.

So spendiert TUIfly zwei Fluggutscheine im Wert von jeweils 250 Euro. Als weiteren Hauptpreis gibt es einen Motorroller von Peugeot zu gewinnen. Damit Sie in der Stadt flott unterwegs sind, sorgt bei diesem Modell ein spritziger 50-Kubikzentimeter-Motor für den nötigen Vortrieb. Darüber hinaus gibt es 20 Fan-Pakete inklusive *Mumie*-Spiel als Trostpreise.

UNIVERSAL

1x
Peugeot Motocycles New Vivacity

PEUGEOT

Filmstart: 7. August

TUIfly.com Willkommen an Bord

2x
TUIfly-Fluggutschein im Wert von jeweils 250 Euro

20x
Die Mumie-Fanpakete (u.a. mit Videospiel)

WERT: 5.000 EURO

www.mumie3-film.de

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Welches Gruselmonster steht mit seinem Namen Pate für den aktuellen Universal-Film?



a) Das Krümelmonster
b) Paris Hilton
c) Die Mumie
d) Oliver Kahn

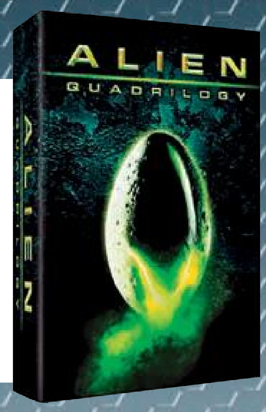
Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **3. September 2008.**


IMMER DIE GEILSTEN HANDYGAMES FÜR DEIN HANDY
LoveTris 38680
Liebe und Tod, Leidenschaft und Verrat, Familienkriege und tragisches Finale...
Nasty Babes Isabella 38649
Isabella posiert für ihren Fotografen. Magst du bei der session zusehen?
Emanuelle Massage 38550
Verwöhne sie mit erotischen Massage-techniken. Sie wird dankbar sein...
Mau Mau 38676
Variante dieses Kartenspielklassikers für DeinHandy. Echt toller Zeitvertreib.
Strip Poker Hold´Em 38659
Magst Du Glücksspiele?Hier ist die Pokerversion TEXAS HOLD'EM!!!
Rockstar Hero 38671
Du willst ein Rockstar sein? Lerne und spiele die Griffe auf dem Handy nach!
4x4 Extreme Rally 38643
Pedal to the Metal! Zeige was in Dir steckt und lass Dich nicht überholen!
Tantra 38629
Die Geheimnisse des Tantra verändern Dein Sexleben. ;-)
Sex Trip 38665
Der Sex Trip bietet viel Spass. Süsse Girls und echte Vamps.. echt toll!
Hentai Chix 2 38647
Hentai Mangas. Girls erwarten dich und zeigen sich in all ihrer Schönheit.
Galactic Alien Force 38653
In fernen Zukunft greifen die Aliens Erde an, bekämpfe sie als Hero!
Bikini Balls 2 38184
Neue Girls, neue Levels. Der neue Teil des ersten erotischen Spiels. Dann los!
Hot Girls Sonia 38383
Slideshow mit der aufregenden Sonia und prickelnde Augenblicke.
Air Racing 38673
Wähle ein Flugzeug aus und steuere es schnell durch die Hindernisse...
Nordic Girls 38644
In der Sauna oder beim Duschen. Heiß wird es den Girls überall.
City Knights2 38599
City Knights hat eine Fortsetzung! Neue Waffen, noch härtere Gegner.
Golden Nuggets 38675
Mischung aus Fertigkeit und Strategie. Kombinationen ergeben viele Punkte.
Scott Dixon Racing 38619
Rennen mit Indycar Champion Scott Dixon als Gegner - Los!
Weiteres Zubehör für Handy gibts auf www.handyspiel.de
Krasses Handytuning
Sende PAK+ die Bestellnummer per SMS an
Das erste Produkt KOSTENLOS
+40% SPAREN
IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG
87555**
RINGTONES
EROTIK
36054 Sex, Sex, Sex
36057 Wilder Orgasmus
36076 Extase
36020 Nymphomanin
36062 Krasse Frau
36075 Big Orgasmus
36021 Zwei Frauen
WITZIGES
36049 Formel 1
36095 FBI Sirene (USA)
36180 Polizeisirene (D)
36182 Altes Telefon
36039 Lachendes Baby
36093 Teuflische Lache
36001 Klospülung
36087 Hosenscheisser
36181 Kettensäge
36088 Nasa Countdown
36083 Happy Birthday
36089 Raucherhusten
36042 Hundebellen
36174 ICQ-Ton
36175 U-Boot Sonar
36183 Löwengebrüll
36016 Krankes Lachen
FUSSBALL
36011 Deutsche Hymne
36196 Schalke Stadion
36197 Bayern Gesang
36198 Dortmund Fans
36199 Hamburg Stadion
36200 Bremen Stadion
36201 Bochum Fans
36202 Nürnberg Live
36203 Berlin Fangesang
EROTKIVIDEOS - HOT & SEXXXY
32073
32062
32235
32069
32211
32213
32097
32207
32060
32050
32064
32075
32067
32240
TOP 10 CHARTS
Best.Nr. 20100
Alle Titel aus unseren aktuellen TOP Song Charts von Platz 1 bis Platz 10. Immer super aktuell auf Dein Handy!
HANDYTHEMES - HOT STUFF!
85005
85054
85034
85012
Kein ABO
Einmalige Bestellung
Sende eine SMS mit:
KAL + Bestellnummer an 87555*
CAA + Bestellnummer an 699***
CAA + Bestellnummer an 0930-886666***
TELEFONISCHE BESTELLUNG: 0900-510 305 581 1,99€/Min
WALLPAPER - HOT AND SWEET!
45081
45084
43471
45072
45113
43459
42053
43154
42236
43257
43462
49942
43772
49940
49938
43973
43733
45070
43192
43377
45062
45073

PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!



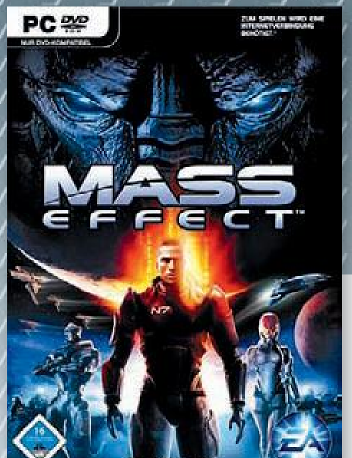
ALIEN-BOX



ALIEN QUADRILOGY BOX (4 DVDS)

Im Weltall hört dich niemand schreien! Der Sci-Fi-Kult ist zurück: Bei diesem ultimativen 4er-Disc-Set schlagen nicht nur die Herzen eingefleischter *Alien*-Fans höher. Enthalten sind: *Alien, Aliens – Die Rückkehr, Alien 3* und *Alien – Die Wiedergeburt*. Lieferung nur solange der Vorrat reicht!

PRÄMIEN-NR.: 003416



SCIENCE-FICTION-SPIEL

MASS EFFECT

Du verhinderst die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören. Lieferung nur solange der Vorrat reicht!

PRÄMIEN-NR.: 003463

Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische neue Film-Edition und wir schenken Ihnen als Dankeschön ein geniales PC-Spiel!



Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und ein tolles Spiel abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

☐ **Mass Effect PC-DVD**
(Prämien-Nr. 003463)

☐ **Alien Quadrilogy Box (4 DVDs)**
(Prämien-Nr. 003416)

(Angebot nur solange Vorrat reicht! Bitte nur eine Prämie auswählen)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PA FJ 04

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.





COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur/Objektleitung **Petra Fröhlich**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Alexander Frank, Michael Grill
Ständige freie Mitarbeiter Jürgen Krauß, Ralph Wollner
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Herbert Aichinger

Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler © Blizzard Entertainment
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5007-100; Fax: +49 (6151) / 5007-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.1.2008

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2008: 450.000 Leser

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, GAMES AKTUELL, PLAY³, BUFFED, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÈVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

PC ACTION 10/2008 ERSCHEINT AM 20. AUGUST 2008

PC ACTION KOCHT

Jeden Monat kochen Joachim Hesse und Ralph Wollner für Sie das jüngste Gericht und veröffentlichen das Tatortvideo auf der Beilage-DVD. In dieser Ausgabe gibt es Episode 23 ...

AUF DVD VIDEO

Chicken May Cry 4

Diesmal kitzeln wir Ihren Gaumen mit einem traditionellen indischen Hühnchengericht. Dazu präsentieren wir den schlichtweg besten Reis der Welt. Klingt gut? Schmeckt gut!



Verfrachten Sie vier Brustfilets in eine hitzefeste Schale, am besten eignet sich eine Auflaufform. 1,5 bis drei Teelöffel Tandoori-Paste (gibt's im Asiashop) über das Fleisch verteilen. Einen halben Becher Joghurt, einen guten Esslöffel Zitronensaft dazugeben und das Ganze mit den Händen gut durchmengen. Die Form eine Viertelstunde im Kühlschrank parken, damit die Gewürze in das Fleisch einziehen können – wie bei einer Marinade. Während das Huhn vor sich hin friert, kümmern Sie sich um den Reis. Geben Sie die Basmati-Körner mit einem Viertelliter Hühnerbrühe und 200 Milliliter Kokosnussmilch in einen Topf und lassen Sie alles bei mittlerer Hitze solange köcheln, bis ein feiner Brei entsteht. Wichtig: regelmäßig umrühren, damit der Reis nicht anbrennt!

Nun zum letzten Bestandteil des Gerichts – der Soße: Schälen Sie eine halbe Salatgurke, entfernen Sie die Kerne und schnibbeln Sie sie klein (die Gurke, NICHT die Kerne). Frische Minze ebenfalls zerkleinern und zur Gurke geben. Jetzt 250 Gramm Joghurt, einen Esslöffel Zitronensaft und Zucker darüber kippen – fertig ist das leichte Sommersößchen! Nun das Tandoorihuhn in den auf 190 Grad vorgeheizten Ofen und 30 Minuten brutzeln lassen. Zum Schluss alles schön auf einem Teller anrichten und mit der wichtigsten Zutat genießen: Guten Appetit!

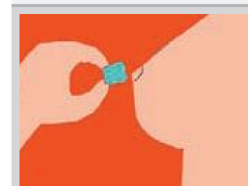




DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

HOL DIR DIE ALTEN FOLGEN ALS DVD AUF HTTP://ABO.PCACTION.DE!

Was wir auf der Games Convention gern sehen würden

 PLATZ 1 Pralle blanke Brüste	 PLATZ 2 Dungeon Keeper: Austrian Hell	 PLATZ 3 Schlamm-Catchen 2009	 PLATZ 4 Freibierstand	 PLATZ 1.001 Unsere Leser
WARUM-WIR-UNS-DAS-WÜNSCHEN-FAKTOR				
Jedes Jahr leiden die Messe-Babes unter der August-Hitze. Weil sie Bikinis o. Ä. tragen müssen. Wir fordern: Weg mit dem Klamottenzwang! **5,5**	Kinder einzusperren, ist nicht zuletzt seit Hänsel und Gretel ein immer weiter verbreitetes Hobby, da wird es Zeit für ein entsprechendes Spiel! **3,3**	In Sportspielen steuert man fast nur Männer. Im Zuge der Emanzipation muss das anders werden! *Schlamm-Catchen 2009* wäre ein Anfang. **6,5**	Freibierstände sind enorm wichtig, um sich jene Messe-Babes schönsaufen zu können, die zwar gut gebaut, aber Gesichtskrapfen sind. **1,2**	Unsere Verlagsleitung glaubt, das diene der Mitarbeitermotivation: Wir sollen uns *einmal* pro Jahr jemandem intellektuell überlegen fühlen. **0,9**
WELCHES-OPFER-WIR-DAFÜR-BRINGEN-WÜRDEN-MULTIPLIKATOR				
Damit es den armen, verschwitzen Frauen *noch* besser geht, würden wir uns bereit erklären, sie mit Eiswürfeln einzureiben (unentgeltlich!). **83,5**	Andreas Bertits' Kind (er hat ja noch ein zweites). **17,5**	Damit das Spiel realitätsnah wird, muss man die Kämpferinnen vor den Duellen rasieren und einölen – sie sollen ja schön glitschig sein. **87,5**	Wenn's sein muss, vernichten wir sämtliches Freibier, um die bei der GC stark vertretenen Kinder und Jugendlichen zu schützen. **46**	Eventuell würden wir sogar an unserem Stand F24 in Halle 5 mit ihnen sprechen. **-443.246,5**
NACHTEIL-DIVISOR				
Erfahrungsgemäß hauen uns elf von zehn fremden Frauen aufs Maul, wenn wir sie betatschen. Das gibt den recht hohen Nachteil-Divisor von **23,4**	Die Sproch im Spü is gaunz in an östreichischn Dialekt. Des haast, den Schaas vasteht ka Sau außa dem Grü Michl. **5,2**	Die virtuellen Frauen sind gar nicht echt, was traurig stimmt (Ausnahme: *World of Warcraft*-Spieler, die merken den Unterschied nicht). **66,6**	Eschiss schwirik, den Preschentationen von *Dangschn Kiepa drai* un *Schlamm-Cäschn Zwotauschendneun* noch folgn su könne, hicks. **12**	Wir drehen nach der 39.432 Frage, ob wir uns zu einem gemeinsamen Foto bereiterklären würden, durch – und landen in der Geschlossenen. **0,6**
VORFREUDE-KENNZIFFER				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**-664.869,8**

FORMEL: (Warum-wir-uns-das-wünschen-Faktor x Welches-Opfer-wir-dafür-bringen-würden-Multiplikator) : Nachteil-Divisor = Vorfreude-Kennziffer

Wollner jetzt in der Verbands-Liga!


»Vincent van Gogh war die totale Stimmungskanone.«

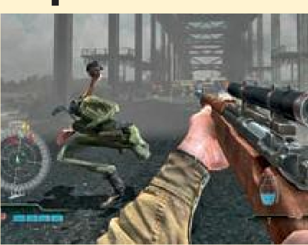
Unser Schreibknecht Ralph Wollner hat sich nicht etwa zu oft aufs Ohr gehauen (hahaha) – nein, Ursache für den Lauscher-Verband auf dem Foto war so etwas wie ein Furunkel, der ihn sogar ins Krankenhaus beförderte. Übel! Mittlerweile geht's ihm besser. Bis sein Gehör komplett zurückkehrt, muss er Soundwertungen in Tests halt mit fünf 20-seitigen Würfeln ermitteln (quasi wie immer). Genesungswünsche samt Betreff „Ich leih dir ein Ohr!" an: rw@pcaction.de.

Expeditionen ins Tierreich (4)

Speziell für Leserin Rebecca Kestler, die sich auf den Leserbriefseiten 8/2008 beschwerte (Seite 27), dass wir eine Ausgabe zuvor tote Tiere abgebildet hatten, zeigen wir hier noch einen Grottenolm, der auf der B 2 zwischen Nürnberg und Bayreuth zermanscht wurde. Fotograf Timo Sterzig behauptet zwar, das sei Tortilla Tycoon (von „PC ACTION kocht" nachgekocht), aber das ist natürlich lächerlich.



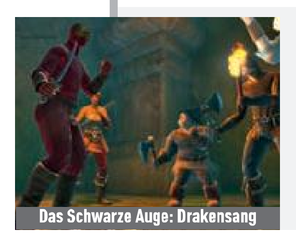
Expeditionen ins Tierreich (5)



Wir können nichts dafür, unsere Leser haben offensichtlich was gegen Tiere – ein Gewehr zum Beispiel. Der Screenshot von Marcel Gelhar zeigt jedenfalls ein ominöses Straußenvieh in *Medal of Honor: Airborne* (links). Wie diese Kreatur entstanden sein könnte, darüber denken wir besser nicht nach. Wir als katholisch erzogene Menschen haben nämlich mit Vögeln nichts am Hut!

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr


Das Schwarze Auge: Drakensang

Schnallen Sie sich an, verehrte Action-Fans, die nächste Ausgabe zieht Ihnen garantiert die Kampfstiefel aus! Wir haben einen Exklusivtermin mit einem bekannten Entwickler und kehren zurück nach ... lassen Sie sich überraschen! Ferner testen wir für Sie *Das Schwarze Auge: Drakensang*.

Außerdem ...
Als Vollversion gibt's *Full Spectrum Warrior 2: Ten Hammers* (Wertung: 85 %). Käufer der Filmausgabe schieben Vorfreude wegen *Taxidermia*. PCA-Redakteur Michael Grill vergab in Heft 4/2008 ein „Hervorragend" und hob besonders die „monumentalste Kotzszene aller Zeiten" heraus.



Epilog

Hesse: Warum gehen Sie eigentlich nicht zur GC, Herr Fränkel?
Fränkel: Langweilig. Total öde.
Hesse: Wieso *das* denn?
Fränkel: Weil ich die Gas-Chromatographie, oder kurz GC, als chemisches Analyseverfahren für maßlos überschätzt halte.
Hesse: Fränkel, SIE DEPP!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. AUGUST 2008

WILLKOMMEN ZURÜCK IN DER STRAHLENHÖLLE!

RELEASE: 29.8.2008

Die Geschichte von S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky spielt ein Jahr vor den Ereignissen des 2007 erschienenen S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl.

Eine Gruppe von so genannten Stalkern dringt 2010 zum ersten Mal in das Zentrum der verstrahlten Zone, das Atomkraftwerk von Tschernobyl, vor und verursacht eine Katastrophe unvorstellbaren Ausmaßes: Ein gewaltiger Ausbruch von anomaler Energie verändert die gesamte Zone – für immer. Von nun an gibt es keine sicheren Orte mehr und das gesamte Gebiet versinkt im puren Chaos.

- Einzigartiger Mix aus actionreichem First-Person-Shooter und komplexem Rollenspiel
- Zahlreiche neue Levels verfügbar, darunter Limansk, Red Forrest, Pripyats Untergrund und viele mehr. Viele neue Nebenmissionen mit motivierenden Belohnungen.
- Viele neue Ingame-Features wie z.B. schnelles Reisen oder das Reparieren von Rüstungen und Waffen
- Stark verbesserte künstliche Intelligenz der computergesteuerten Spielfiguren
- Vollständige DirectX10-Unterstützung für die aktuellsten Grafikeffekte (God Rays, Soft Water, Volumetric Fire, Dynamic Volumetric Smoke, etc.)

PROLOGUE

S.T.A.L.K.E.R.

clear sky

Ebenfalls erhältlich: S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky als streng limitierte Collector's Edition















STALKER.DEEPSILVER.COM